

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY*, *COMPUTER ATTITUDE* DAN  
*COMPUTER SELF EFFICACY* TERHADAP MINAT MAHASISWA  
AKUNTANSI MENGGUNAKAN *SOFTWARE* AKUNTANSI  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2012-2014)**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Ekonomi



Oleh:

**APRILIAN KUSUMA PUTRA**  
12812141011

**PROGAM STUDI AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY*, *COMPUTER ATTITUDE* DAN  
*COMPUTER SELF EFFICACY* TERHADAP MINAT MAHASISWA  
AKUNTANSI MENGGUNAKAN *SOFTWARE* AKUNTANSI  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2012-2014)**

SKRIPSI

Oleh:

APRILIAN KUSUMA PUTRA

12812141011

Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal: 8 Agustus 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Akuntansi

Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.

NIP. 19831120 200812 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY*, *COMPUTER ATTITUDE* DAN  
*COMPUTER SELF EFFICACY* TERHADAP MINAT MAHASISWA  
AKUNTANSI MENGGUNAKAN *SOFTWARE* AKUNTANSI**  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2012-2014)




Yang disusun oleh:

APRILIAN KUSUMA PUTRA

12812141011

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Agustus 2016 dan  
dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
RR Indah M, M.Si.Ak.,CA.,Ak	Ketua Penguji		5/9 2016
Mahendra Adhi N, M.Sc.	Sekretaris Penguji		6/9 2016
Diana Rahmawati, M.Si.	Penguji Utama		2/9 2016

Yogyakarta, 09 September 2016

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002



### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aprilian Kusuma Putra

NIM : 12812141011

Program Studi : Akuntansi S1

Fakultas : Fakultas Ekonomi

Judul Skripsi : **PENGARUH *COMPUTER ANXIETY*, *COMPUTER ATTITUDE* DAN *COMPUTER SELF EFFICACY* TERHADAP MINAT MAHASISWA AKUNTANSI MENGGUNAKAN *SOFTWARE* AKUNTANSI (STUDI KASUS PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI AKUNTANSI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NNEGERI YOGYAKARTA ANGKATAN 2012-2014)**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 8 Agustus 2016

Yang menyatakan,



Aprilian Kusuma Putra  
NIM 12812141011

## **MOTTO**

“Memulai dengan penuh keyakinan, Menjalankan dengan penuh keikhlasan dan  
Menyelesaikan dengan Penuh Kebahagiaan”

## **PERSEMBAHAN**

Sebagai rasa syukur serta terimakasihku

Karya sederhana ini aku persembahkan untuk

Ibunda Ifa Holifah dan Ayahanda Halim Kusuma Jaya,

Saudara : Nisaully Kusuma Putri, Raka Kusuma Mulana dan Serly Fransiska

**PENGARUH *COMPUTER ANXIETY*, *COMPUTER ATTITUDE* DAN *COMPUTER SELF EFFICACY* TERHADAP MINAT MAHASISWA AKUNTANSI  
MENGUNAKAN *SOFTWARE* AKUNTANSI  
(Studi Kasus pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2012-2014)**

Oleh:  
Aprilian Kusuma Putra  
12812141011

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh: (1) *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, (2) pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, (3) pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, (4) pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi.

Penelitian ini termasuk penelitian kausal komparatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 267 mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2012, 2013, dan 2014 dengan sampel penelitian sebanyak 152 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel dengan *proportionate stratified random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner. Uji prasyarat analisis meliputi uji linieritas dan uji multikolinieritas. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dan regresi linier berganda. Uji coba penelitian dilakukan terhadap 30 responden di dalam populasi di luar sampel. Hasil dari uji coba penelitian adalah : Jumlah butir pertanyaan yang valid 42 dari 50 pertanyaan dan nilai *Alphacrombach* dari semua variabel penelitian menunjukkan lebih besar dari 0,060.

Hasil dari penelitian ini adalah: (1) *Computer Anxiety* (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,174 dan koefisien determinasi sebesar 0,032. (2) tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan *Computer Attitude* (X2) terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,065. (3) *Computer Self Efficacy* (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,205 dan nilai koefisien determinasi sebesar 0,039. (4) *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi, hal ini ditunjukkan oleh nilai F hitung sebesar 4,466 > nilai F tabel sebesar 3,90.

Kata Kunci: *Computer*, *Anxiety*, *Attitude*, *Self Efficacy*, Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi

**THE IMPACTS OF COMPUTER ANXIETY, COMPUTER ATTITUDE AND  
COMPUTER SELF EFFICACY TOWARD THE INTEREST OF ACCOUNTING  
STUDENTS IN USING ACCOUNTING SOFTWARE**  
(Case Studies at Accounting Student Majoring in Accounting year 2012-2014 Faculty  
of Economics, Yogyakarta State University)

By:  
**Aprilian Kusuma Putra**  
**12812141011**

**ABSTRACT**

*This research aims to find out the impacts of: (1) Computer Anxiety towards the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, (2) Computer Attitude towards the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, (3) Computer Self Efficacy towards the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, (4) Computer Anxiety, Computer Attitude and Computer self Efficacy collectively toward the Interest Accounting Students in Using Accounting Software.*

*This research is considered as Causal Comparative Research. The population in this research is 267 students of Accounting program study in Faculty of Economics, State University of Yogyakarta years of 2012, 2013 and 2014 with 152 students as the sample for this research. The sampling method of this research is Proportionate Stratified Random Sampling. Data collection techniques used in this research is questionnaires. The prerequisite analysis test covers the linearity test and multicollinearity test. Data analysis techniques used in this research is simple linear regression and multiple linear regressions. Pre-test of this reseach did toward 30 respondents inside of population but outside of sample. The result of this pre-test research are : Total valid questions is 42 from 50 questions and value of Alphacrombach from all variable is bigger than 0,60.*

*The results of this research are: (1) There is a positif and significant impact of Computer Anxiety (X1) towards the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, this is shown by coefficient value of 0,174 and value coefficient of determination of 0,032 .(2) There is not positive and significant impact of Computer Attitude (X2) towards the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, this is indicated by significant value bigger than 0,050 is 0.065. (3) There is a positif and significant impact of Computer Self Efficacy (X3) towards the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, this is show by coefficient value of 0,205 and value coefficient of determination of 0,039 . (4) There is a positif and significant impact of Computer Anxiety, Computer Attitude and Computer Self Efficacy collectively toward the Interest Accounting Students in Using Accounting Software, this is indicated by F value in the amount of 4.466 > F value in Table which is 3.90.*

*Keywords: Computer, Anxiety, Attitude, Computer Self Efficacy, The Interests of Using Accounting Software*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Computer Anxiety* *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi” dengan lancar. Kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini dikarenakan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi.
4. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., Ketua Program Studi Akuntansi sekaligus dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya saat membimbing dan mengarahkan selama penyusunan skripsi.
5. Mimin Nur Aisyah, M.Sc., Ak., sebagai dosen pembimbing akademik yang tidak lelah mengingatkan dan selalu sabar dalam memberikan arahan kepada saya.
6. Diana Rahmawati, M.Si., Dosen narasumber yang telah memberikan koreksi serta saran demi kesempurnaan hasil dari Tugas Akhir Skripsi yang disusun.

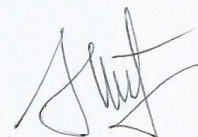


7. Ibu, Bapak, Nenek, Adik, Bude Arifah dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan yang luar biasa.
8. Serly Fransiska, terimakasih telah menjadi penyemangat terbaik selama ini.
9. Izhal, Arsyad, Cici, Retno, dan Nurul, terimakasih telah menjadi sahabat seperjuangan selama masa perkuliahan.
10. Raka, Wawis, Bagus, Dodot dan Anggie, terimakasih atas doa dan dukungannya.
11. Teman-teman Akuntansi A 2012, terimakasih telah menjadi teman serta keluarga kecil dalam merasakan suka dan duka selama masa kuliah, dan
12. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang membantu dalam penyusunan skripsi.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan yang baik oleh Allah Swt, amin. Harapan dari penulis mudah-mudahan apa yang terkandung dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi pihak lain.

Yogyakarta, 8 Agustus 2016

Penulis,



Aprilian Kusuma Putra

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11

<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teori.....	13
B. Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Berfikir .....	39
D. Paradigma Penelitian .....	43
E. Hipotesis Penelitian .....	44
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	45
B. Jenis Penelitian .....	45
C. Variabel Penelitian .....	46
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	46
E. Populasi dan Sample Penelitian.....	49
F. Teknik Pengumpulan Data .....	50
G. Instrumen Penelitian.....	51
H. Ujicoba Instrumen .....	52
I. Metode Analisis Data .....	56
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	63
B. Data Umum Responden.....	66
C. Statistik Deskriptif.....	70

D. Hasil Analisis Data .....	79
E. Uji Hipotesis .....	82
F. Pembahasan Hasil Penelitian .....	90
G. Keterbatasan Penelitian .....	98
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>99</b>
A. Kesimpulan .....	99
B. Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN .....	108

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	51
2. Skor <i>Skala Likert</i> .....	52
3. Hasil Pengujian Uji Validitas Butir-Butir Pertanyaan .....	54
4. Interpretasi Nilai $r$ .....	55
5. Uji Reliabilitas Variabel.....	56
6. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	67
7. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	68
8. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	69
9. Hasil Statistik Deskriptif.....	70
10. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Menggunakan.....	71
11. Kategori Kecenderungan Data Minat Menggunakan.....	72
12. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	73
13. Kategori Kecenderungan Data Variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	74
14. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Attitude</i> .....	75
15. Kategori Kecenderungan Data Variabel <i>Computer Attitude</i> .....	76
16. Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Self Efficacy</i> (CSE) .....	77
17. Kategori Kecenderungan Data Variabel <i>Computer Self Efficacy</i> (CSE) .....	78
18. Hasil Uji Normalitas .....	79



19. Hasil Uji Linieritas.....	80
20. Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	81
21. Hasil Uji Multikolinieritas .....	82
22. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 1 .....	82
23. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 2 .....	84
24. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 3 .....	86
25. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 4 .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Teori Tindakan Beralasan.....	15
2. Paradigma Penelitian .....	43
3. <i>Pie Chart</i> Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	67
4. <i>Pie Chart</i> Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	68
5. <i>Pie Chart</i> Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan.....	69
6. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Minat Mahasiswa.....	71
7. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Data Minat Mahasiswa.....	72
8. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Anxiety</i> .....	73
9. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Data <i>Computer Anxiety</i> .....	74
10. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Attitude</i> .....	75
11. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Data <i>Computer Attitude</i> .....	76
12. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel <i>Computer Self Efficacy</i> .....	77
13. <i>Pie Chart</i> Kecenderungan Data <i>Computer Self efficacy</i> .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kuesioner Penelitian .....	109
2. Tabel Data Uji Instrumen.....	115
3. Hasil Uji Reliabelitas dan Uji Validitas .....	119
4. Tabel Data Penelitian .....	123
5. Tabel Distribusi Frekuensi .....	139
6. Deskriptif Statistika .....	145
7. Uji Prasyarat Analisis .....	146
8. Hasil Uji Asumsi Klasik .....	151
9. Hasil Uji Hipotesis .....	154

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Memasuki era modern ini penggunaan teknologi dan informasi dalam setiap aktivitas merupakan hal yang lazim. Kemajuan teknologi ini di tandai dengan penggunaan komputer diberbagai bidang. Kemajuan teknologi tersebut menuntut setiap manusia harus memiliki keahlian pada bidang teknologi informasi. Salah satu keahlian yang mutlak harus dimiliki tiap individu saat ini adalah penguasaan komputer (*Computer self efficacy*). Era ini bisa juga disebut dengan era digital. Era digital merupakan era dimana segala aktivitas manusia dipermudah dengan kemajuan teknologi. Salah satu contohnya yaitu ketika kita ingin memesan makanan atau membutuhkan jasa transportasi yang bisa mengantar kita kemanapun, hal tersebut bisa kita lakukan hanya dengan sebuah aplikasi yang terdapat dalam suatu sistem.

Kemajuan teknologi telah memasuki berbagai bidang, baik itu bidang pendidikan, industri, bisnis, maupun politik. Dalam dunia industri kemajuan teknologi menuntut para calon karyawan memiliki kemampuan serta keahlian lebih agar menunjang kinerjanya di era digital untuk mencapai tujuan bisnis perusahaan. Hal ini ditambah dengan diberlakukannya MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) yang sudah masuk ke Negara Indonesia. Masuknya MEA ke Indonesia berdampak bagi para calon pekerja atau karyawan lokal untuk bersaing dengan tenaga kerja

asing yang juga dapat bekerja dengan mudah di Indonesia. Dengan masuknya pekerja asing ke Indonesia tentu menuntut setiap calon pekerja lokal memiliki keahlian lebih khususnya dalam bidang teknologi informasi agar dapat bersaing dengan para calon pekerja asing yang ingin bekerja di Indonesia. Di setiap perusahaan penggunaan aplikasi-aplikasi sudah menjadi hal yang diwajibkan dalam menjalankan usahanya. Dengan penerapan berbagai aplikasi atau *software* pada perusahaan, mengakibatkan semua karyawan yang berada di perusahaan tersebut diwajibkan memiliki keahlian dalam bidang komputer. Hal ini juga berlaku pada karyawan bagian keuangan perusahaan yang bertugas membuat laporan keuangan perusahaan tersebut. Dalam pembuatan laporan keuangan di perusahaan saat ini sudah menggunakan *software* akuntansi seperti MYOB, *Accourate*, Zahir dan lain-lain. Namun dengan diberlakukannya sistem tersebut, menimbulkan masalah karena tidak semua karyawan nyaman dan bisa menjalankan program tersebut dengan baik.

Kendala mengenai tidak semua karyawan bagian keuangan yang bekerja nyaman menggunakan *software* akuntansi justru akan terus bertambah dan sulit di atasi. Masalah ini terjadi karena kurangnya kemampuan dan minat yang dimiliki para lulusan akuntansi atau mahasiswa akuntansi dalam menguasai *software* akuntansi. Ini dikarenakan para mahasiswa kurang mendapat materi mengenai komputer akuntansi dan lebih banyak mempelajari akuntansi metode pencatatan



manual pada saat kuliah, padahal di dunia kerja banyak yang sudah menggunakan *software* akuntansi apalagi dengan era digital saat ini. Ketika mahasiswa sudah terpaku dengan cara pencatatan manual dalam menyusun laporan keuangan, maka ketika memasuki dunia kerja dimana perusahaan telah menggunakan *software* dalam metode pencatatannya, mereka akan merasa terkejut dan tidak nyaman dalam menggunakannya. Hal itu mengakibatkan mahasiswa lebih terbiasa menggunakan metode akuntansi manual dibandingkan dengan bantuan *software* akuntansi. Di Universitas Negeri Yogyakarta sebenarnya sudah mengantisipasi kejadian seperti itu dengan memasukan mata kuliah komputer akuntansi kepada mahasiswa prodi akuntansi. Pada mata kuliah ini mahasiswa diajarkan menggunakan *software* akuntansi yang secara tidak langsung mahasiswa dituntut untuk memiliki keahlian serta menguasai *software* akuntansi. Namun porsi yang sedikit pada mata kuliah ini menyebabkan keahlian mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi yang diajarkan tidak signifikan, sehingga menurunkan minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Hal tersebut dikarenakan masih banyak mahasiswa akuntansi yang belum mengerti mengenai penggunaan *software* akuntansi, sehingga membuat mahasiswa akuntansi merasa tidak nyaman dalam menggunakan *software* akuntansi tersebut. Oleh karena porsi yang sedikit dalam mata kuliah yang mengajarkan mengenai *software* akuntansi, mahasiswa menganggap matakuliah tersebut tidaklah begitu penting dan menomorduakan matakuliah tersebut. Akibatnya

mahasiswa menjalani perkuliahan tersebut hanya sebatas mencari nilai atau sebatas formalitas saja tanpa harus bersungguh-sungguh mengikuti perkuliahan dan benar-benar mengambil ilmunya. Padahal ilmu dan dampak yang diberikan dari mata kuliah komputer akuntansi sangat besar untuk bekal mahasiswa memasuki dunia kerja di masa depan. Hal ini bisa disebabkan karena para mahasiswa kurang menyadari fungsi serta kegunaan dari *software* akuntansi untuk masa mendatang.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan dan menyampaikan informasi. Komponen-komponen sistem informasi antara lain *hardware*, *software*, manusia, data dan prosedur (Hariningsih, 2005). Bodnar dan Hopwood dalam Fahmi N. Nasution (2004: 1) menyatakan dalam penerapan sistem informasi setidaknya diperlukan tiga hal yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*brainware*). *Hardware* dan *software* yang baik sekalipun tanpa diiringi *brainware* yang berkompeten suatu sistem informasi tidak akan berjalan secara optimal. Sama halnya dengan menggunakan *software* akuntansi, mahasiswa sebagai pengguna harus berkompeten agar dapat mengoperasikan *software* akuntansi. Namun banyak mahasiswa yang mengalami kegelisahan dan kecemasan dalam menggunakan komputer sehingga mereka beranggapan menggunakan *software* akuntansi menjadi sesuatu yang sulit. Dengan timbulnya kecemasan berkomputer (*computer*

*anxiety*) di kalangan mahasiswa, berdampak pada minat mereka untuk menggunakan *software* akuntansi.

*American Institute of Certified Public Accountants* (AICPA) baru-baru ini telah membuat sertifikasi baru yaitu *Certified Information Tecnology Professional* (CITP). CITP mendokumentasikan keahlian sistem para akuntan yang memiliki pengetahuan luas di bidang teknologi dan yang memahami bagaimana teknologi informasi dapat digunakan dalam berbagai organisasi. Dengan adanya sertifikasi ini menunjukkan bahwa keahlian di bidang teknologi bagi para mahasiswa akuntansi yang ingin menjadi akuntan menjadi sangat penting. Para mahasiswa seharusnya lebih antusias dalam mempelajari bidang teknologi sehingga meningkatkan minat mereka dalam penggunaan *software* akuntansi. Praktik akuntansi yang ada di era sekarang ini pun sudah banyak yang menggunakan berbagai macam *software* untuk membantu berbagai pekerjaan, sehingga keahlian komputer khususnya menguasai *software* akuntansi bagi para mahasiswa bisa menjadi nilai lebih tersendiri saat mereka memasuki dunia kerja.

Dari aspek personal terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keahlian berkomputer seseorang yang dapat mempengaruhi minat seseorang menggunakan *software* akuntansi. Faktor-faktor tersebut antara lain *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy*. *Computer anxiety* merupakan kecemasan seseorang saat menggunakan komputer sehingga menimbulkan rasa takut dan tidak bisa menggunakan

komputer itu sendiri baik dimasa sekarang atau dimasa yang akan datang. Masalah ini bisa terjadi pada seseorang yang tidak nyaman dengan adanya kemajuan teknologi sehingga dapat menghambat orang itu sendiri termasuk mahasiswa. Kerugian yang timbul bisa menghambat karir mahasiswa akuntansi saat sudah memasuki dunia kerja. Dengan timbulnya *computer anxiety* pada kalangan mahasiswa dapat mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi, baik untuk menyelesaikan tugas-tugas kuliahnya maupun ketika sudah memasuki dunia kerja.

Selain kecemasan berkomputer, sikap berkomputer (*computer attitude*) juga mempengaruhi kemampuan berkomputer seseorang. Sikap ini ditunjukkan dari sikap *optimism*, *pessimism*, dan *intimidation*. Sikap *optimism* dapat mendorong seseorang untuk meningkatkan keahlian komputernya. Sementara sikap *pessimism* akan menghambat kemampuan berkomputer seseorang karena mereka beranggapan komputer tidak memberikan nilai tambah dan karena mereka tidak bisa mengoprasikannya. Selanjutnya, sikap *intimidation* ditunjukkan oleh seseorang yang menganggap bahwa komputer dalam kehidupan manusia akan membuat hidup manusia tergantung dengan komputer. Dengan demikian manusia merasa hidupnya dikendalikan, dan dengan pemahaman yang seperti itu mendorong sikap negatif terhadap keberadaan komputer. Mahasiswa sebagai pengguna komputer memiliki sikap berkomputer yang berbeda-beda. Mahasiswa dengan sikap *optimism* yang tinggi tentu lebih antusias dengan keberadaan komputer sehingga kemampuannya dalam

menggunakan komputer akan lebih baik. Sebaliknya, mahasiswa dengan sikap *pessimism* dan *intimidasi* akan lebih menolak dengan keberadaan komputer. Dengan sikap mahasiswa yang seperti itu akan memiliki kemampuan berkomputer yang lebih rendah, karena sikap berkomputer yang ditunjukkannya. Dengan perbedaan *Computer Attitude* terjadi hal ini berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

Selain *computer anxiety* dan *computer attitude* terdapat pula *computer self efficacy* yang dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Argawal et al (2000) dalam Rustiana (2004) memandang konsep *Computer Self Efficacy* sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individual dalam bidang teknologi informasi. *Software* yang merupakan bagian dalam komputer ditambah tingkat kerumitan yang berbeda mengindikasikan calon penggunaanya dalam hal ini mahasiswa akuntansi untuk mempunyai tingkat komputasi yang cukup baik untuk dapat mengoperasikan *software* akuntansi. Namun kemampuan atau keyakinan dari setiap mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer berbeda-beda, hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh faktor-faktor yang telah dijelaskan dalam mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi. Berkaitan dengan hal itu



maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Coputer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. (Studi kasus pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY merasa lebih terbiasa menggunakan metode manual daripada menggunakan bantuan *software* akuntansi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.
2. Sedikitnya waktu kuliah yang mempelajari serta mempraktikkan *software* akuntansi, menyebabkan mahasiswa merasa tidak tertarik dan tidak nyaman menggunakan *software* akuntansi.
3. Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY kurang menyadari fungsi serta kegunaan dari *software* akuntansi untuk masa mendatang.
4. Timbulnya *Computer Anxiety* di kalangan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY.
5. Tingkat *Computer Attitude* pada tiap Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY berbeda.
6. Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY memiliki tingkat *Computer Self Efficacy* yang berbeda.

### C. Pembatasan Masalah

Sebagai salah satu upaya memfokuskan penulisan supaya tidak melebar dari hasil yang diharapkan, peneliti melakukan pembatasan. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti hanya membatasi pada masalah timbulnya *Computer Anxiety* dikalangan Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY, perbedaan tingkat *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* yang dimiliki Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan responden penelitian Mahasiswa Program Studi Akuntansi S1 angkatan 2012, 2013, dan 2014 yang berjumlah 267 mahasiswa.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta?
2. Bagaimana pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta?

3. Bagaimana pengaruh *Computer Self Efficacy* Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta?
4. Bagaimana pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan bidang akuntansi, khususnya sistem informasi akuntansi dan akuntansi keprilakuan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan referensi bagi penelitian selanjutnya untuk pengembangan ilmu akuntansi.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan terhadap literatur-literatur maupun penelitian di bidang akuntansi, khususnya bidang sistem informasi akuntansi dan akuntansi keprilakuan.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Almamater

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan mengenai masalah yang dihadapi mahasiswa dalam meningkatkan keahlian komputer dimana hal itu penting untuk kelanjutan di masa depan.

- b. Bagi Akademisi

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan mahasiswa serta menjadi referensi bahan penelitian selanjutnya.

- c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan pengetahuan serta wawasan baru untuk mampu menerapkan teori yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sebenarnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi**

###### **a. Pengertian Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software***

###### **Akuntansi**

Minat di definisikan sebagai keinginan untuk melakukan perilaku. Minat tidak selalu statis, minat dapat berubah sesuai berjalannya waktu (Jogiyanto, 2007). Minat berhubungan dengan perilaku-perilaku atau tindakan-tindakan seseorang. Minat dapat berubah menurut jangka waktu, semakin lama waktu semakin mungkin terjadi perubahan pada minat seseorang, sedangkan apabila semakin sedikit jangka waktu semakin kecil perubahan minat akan terjadi. Krapp, Hidi, dan Renninger membagi definisi minat secara umum menjadi tiga, yaitu: minat pribadi, minat situasi dan minat dalam ciri psikologi. Minat pribadi, diartikan sebagai karakteristik kepribadian seseorang yang relatif stabil, yang cenderung menetap pada diri seseorang. Minat situasi merupakan minat yang sebagian besar dibandingkan oleh kondisi lingkungan. Sedangkan minat dalam ciri psikologi merupakan interaksi dari minat pribadi seseorang dengan ciri-ciri minat lingkungan.

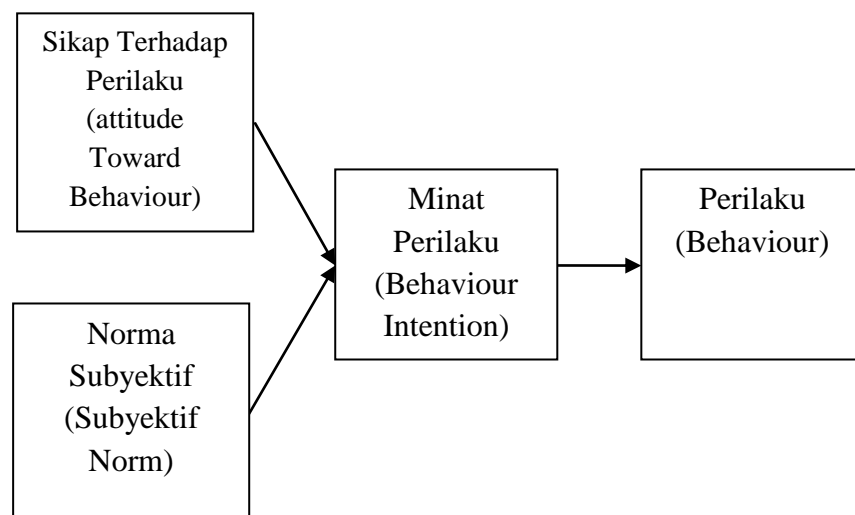
Minat dipengaruhi oleh beberapa hal, dalam teori tindakan beralasan minat perilaku dipengaruhi oleh sikap dan norma subyektif, dua hal ini dapat menentukan minat seseorang, apakah melakukan

atau tidak melakukan minat tersebut. Dalam model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang merupakan model penerimaan teknologi, terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi, yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan. Persepsi kegunaan merupakan suatu persepsi dimana pengguna beranggapan teknologi yang digunakannya berguna bagi dirinya. Dengan beranggapan bahwa teknologi yang ada dapat berguna bagi dirinya. Dengan beranggapan bahwa yang digunakan akan berguna bagi dirinya, mereka akan menggunakan teknologi tersebut meskipun teknologi tersebut susah digunakan. Sedangkan Persepsi kemudahan adalah seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami. Definisi tersebut juga didukung oleh Arief Wibowo (2006) yang menyatakan bahwa persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Teknologi yang dimaksud disini adalah *software* akuntansi.

Salah satu teori yang menjelaskan minat perilaku adalah tindakan beralasan yang dikembangkan oleh Icek Ajzen dan Martin Fishbein (1980). Teori ini menjelaskan bahwa perilaku dilakukan karena individu mempunyai minat atau keinginan untuk melakukannya. Minat seseorang akan mempengaruhi perilakunya apakah menerima atau menolak.

Teori tindakan beralasan mengusulkan bahwa perilaku merupakan fungsi dari niat, dan niat berperilaku merupakan fungsi dari sikap dan norma-norma subyektif. Menurut teori ini minat perilaku dan perilaku merupakan dua hal yang berbeda. Minat perilaku merupakan keinginan seseorang untuk melakukan, sedangkan perilaku adalah tindakan atau aksi nyata yang dilakukan.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi teori tersebut, faktor tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Teori Tindakan Beralasan

(Jogiyanto, 2007)

Teori tindakan beralasan adalah suatu teori yang berhubungan dengan sikap dan perilaku individu dalam melaksanakan suatu kegiatan atau aktivitas. Seseorang akan memanfaatkan teknologi informasi dengan alasan jika teknologi tersebut menghasilkan manfaat bagi dirinya. Dalam teori tindakan beralasan, perilaku seseorang



ditentukan oleh minat atau keinginan seseorang untuk melakukannya. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan *software* akuntansi adalah keinginan seseorang untuk menggunakan *software* akuntansi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, dan akan terus menggunakan hingga masa yang akan datang.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan *software* akuntansi merupakan minat seseorang untuk melakukan perilaku atau tindakan tertentu dengan menggunakan *software* akuntansi.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat**

Minat pada hakekatnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. “Minat berkembang sebagai hasil dari pada suatu kegiatan dan akan menjadi sebab yang akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama” Crow (1973: 22). Menurut Crow ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat, yaitu :

- 1) *The Factor Inner Urge* : Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ini tahu terhadap ilmu pengetahuan.

- 2) *The factor Of Social Motive* : Minat seseorang terhadap obyek atau suatu hal. Disamping itu juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan oleh motif sosial, misalnya seseorang pada prestasi kerja yang tinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.
- 3) *Emosional Factor* : Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap obyek misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pula membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut. Sebaliknya kegagalan yang dialami akan menyebabkan minat seseorang berkurang.

### c. Instrumen Pengukur Minat

Menurut Kharismayanti dalam Nunik Yuli W (2013) Instrumen pengukur minat menggunakan (*intention to use*) meliputi tiga hal, yaitu:

#### 1. Keinginan untuk menggunakan

Mahasiswa yang berminat menggunakan *software* akuntansi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya akan memiliki keinginan untuk menggunakan *software* akuntansi. Hal tersebut dapat terjadi karena mahasiswa memiliki minat menggunakan *software* akuntansi yang dia yakini.

2. Selalu mencoba menggunakan

Jika mahasiswa sudah merasa yakin terhadap *software* akuntansi yang digunakannya dapat membantu dan mempermudah menyelesaikan tugas kuliahnya, maka mahasiswa tersebut akan selalu mencoba menggunakan *software* akuntansi tersebut secara berulang-ulang.

3. Berlanjut di masa yang akan datang

Mahasiswa yang berminat dan memiliki keyakinan pada *software* akuntansi yang digunakannya, maka mahasiswa tersebut akan selalu memiliki keinginan untuk menggunakannya kembali di masa yang akan datang (berlanjut) jika mahasiswa tersebut merasa puas atau senang dengan *software* akuntansi yang digunakannya.

## 2. Teori penerimaan teknologi

TAM (*Tecnology Acceptance Model*) tujuan dari teori ini merupakan untuk mengetahui perilaku-perilaku yang terjadi. Teori TAM pertama kali dikenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. Menurut Jogiyanto (2007: 111) *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan pada umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Tujuan dari teori ini adalah untuk menjelaskan suatu langkah dasar dari timbulnya faktor eksternal pada kepercayaan

interen, sikap dan minat. Dalam TAM (*Technology Acceptance Model*) dikenal 5 konstruksi:

- a. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), diartikan sejauh mana seseorang percaya akan penggunaan teknologi dengan usaha yang sedikit.
- b. Persepsi kegunaan (*perceived usefullnes*), diartikan sejauh mana seseorang percaya penggunaan teknologi akan meningkatkan kinerja dirinya.
- c. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*), diartikan sebagai evaluasi pemakai dalam ketertarikannya dalam penggunaan suatu teknologi.
- d. Minat perilaku (*behavioural intention*), diartikan sebagai minat seseorang dalam melakukan perilaku tertentu.
- e. Perilaku (*Behaviour*), suatu tindaklanjut dari minat dimana sudah dilakukan dengan tindakan nyata dalam menggunakan teknologi.

### **3. Computer Anxiety**

#### **a. Pengertian *Computer Anxiety***

Ada banyak definisi dan dari *computer anxiety* yang dikemukakan para ahli, namun semuanya mengacu pada kombinasi yang kompleks mengenai emosional negatif yang mencakup kekhawatiran, ketakutan, kecemasan dan agitasi. Saade & Kira (2009: 87) mengemukakan *computer anxiety* berkaitan dengan kegagalan masa lalu dan keberhasilan saat ini, berkaitan dengan perangkat keras atau

perangkat lunak, dan tugas-tugas yang sedang diupayakan, termasuk penggunaan aplikasi komputer baru. Saade dan Kira (2009: 179) mendefinisikan *Computer anxiety* sebagai kecenderungan seseorang untuk mengalami tingkat kegelisahan atas penggunaan yang akan datang dari sebuah komputer. Howard dan Smith (dalam Saade dan Kira, 2009: 179) mendefinisikan *computer anxiety* “sebagai kecenderungan seseorang untuk mengalami tingkat kegelisahan atas penggunaan yang akan datang dari sebuah komputer.” Sedangkan menurut Emmons (2003: 12) *computer anxiety* juga dapat didefinisikan sebagai “kegelisahan penggunaan komputer dan kegelisahan mengenai dampak negatif dari penggunaan komputer terhadap masyarakat.” Fenomena seperti ini kemudian mendorong para peneliti mulai melakukan kajian-kajian mengenai kecemasan berkomputer. Munculnya fenomena ini membuat para peneliti mulai menguji mengenai kecemasan berkomputer. Bandura (2006: 84) menyatakan bahwa “individu yang mempunyai perasaan *anxiety* yang tinggi menunjukkan kurangnya kemampuan diri.” Apabila individu merasa cemas/*anxiety* dalam penggunaan komputer, maka dirinya memiliki alasan untuk merasa cemas sehingga menunjukkan self efficacy yang rendah. Sementara itu, Bryant (2009) mengemukakan bahwa *computer anxiety* adalah respon *emotional* yang umum terhadap komputer yang dicirikan dengan ketakutan yang diperlihatkan oleh banyak orang.

Seseorang yang menggunakan komputer sering merasa takut terhadap kemampuan komputer yang tidak dapat diprediksi olehnya.

Dari definisi-definisi *computer anxiety* diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *computer anxiety* adalah sifat individu yang mengalami kegelisahan dan kecemasan terhadap adanya komputer yang berpengaruh terhadap kemampuan komputasi seseorang. Anxiety biasanya muncul ketika seseorang mempelajari sesuatu hal yang baru, hal ini termasuk dalam hal menggunakan *software* yang merupakan bagian dari komputer.

#### **b. Cara Menghilangkan Computer Anxiety**

*Computer anxiety* dalam diri seseorang dapat diatasi atau dihilangkan (Comer dan Gelissler, 1998: 71-72). Sementara menurut Jay (2001: 46) *computer anxiety* yang dialami seseorang dapat diatasi dengan cara ”mengikuti pelatihan komputer dan banyak berlatih secara mandiri,” Semakin sering berlatih, maka kecemasan yang dialami seseorang dalam berkomputer akan semakin berkurang. Hal itu sangat efektif karena dengan berlatih secara mandiri seseorang akan bisa mengatasi kecemasannya dengan kemampuan dirinya sendiri.

Adapun cara menghilangkan *computer anxiety* secara lebih jelasnya dikemukakan oleh Comer dan Gelissler (1998: 71-72) dengan empat cara sebagai berikut:

- 1) Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan pelatihan berbasis komputer.

Menurut Comer dan Gelissler (1998: 71) salah satu cara untuk menghilangkan *computer anxiety* adalah dengan ”melakukan latihan dan belajar berbasis komputer.” Pendidikan serta latihan dapat mendorong seseorang menghabiskan lebih banyak waktu untuk latihan berbasis komputer, sehingga lama kelamaan akan mengurangi *computer anxiety*. Hal senada dikemukakan Saade dan Kira (2009: 12) bahwa salah satu cara mengurangi *computer anxiety* dalam diri seseorang adalah dengan mengikuti pelatihan komputer baik yang diselenggarakan oleh lembaga-lembaga pendidikan maupun lembaga pelatihan. Pendidikan dan pelatihan ini dapat bersifat formal maupun informal. Pelatihan formal biasanya dilakukan oleh lembaga-lembaga pelatihan resmi. Sementara informal dapat dilakukan dengan bantuan seorang teman, biasanya ini lebih menyenangkan sehingga *computer anxiety* yang ada dalam diri seseorang semakin lama semakin berkurang.

- 2) Mengurangi computer anxiety dengan meningkatkan kompetensi komputer.

Menurut Doyle (2005: 23) bahwa *computer anxiety* dalam diri seseorang dapat diatasi dengan cara “membiasakan diri menggunakan perangkat program komputer yang kurang diminati.” Hal senada dikemukakan oleh Ayersman (1996: 54) bahwa *computer anxiety* dapat diatasi dengan cara “meningkatkan

kompetensi penggunaan berbagai perangkat lunak komputer.” Kebiasaan menggunakan berbagai aplikasi *software* secara tidak langsung mendorong seseorang menjadi terbiasa dengan komputer sehingga *computer anxiety* dalam diri seseorang semakin berkurang.

Sementara menurut Anderson (1996: 72) bahwa *computer anxiety* dapat diatasi dengan “mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan aplikasi program tertentu meskipun tidak diminati.” Menurutny, seseorang yang telah terbiasa mengerjakan sesuatu pekerjaan dengan aplikasi program komputer, dapat menambah rasa percaya diri sehingga ketakutan menggunakan suatu program komputer semakin berkurang.

### 3) Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan kepercayaan komputer

Menurut Comer dan Gelissler (1998: 71) *computer anxiety* dapat diatasi dengan “meningkatkan kepercayaan terhadap komputer.” Hal yang dilakukan adalah melakukan latihan dengan berbasis komputer.” Hal ini bisa dicapai dengan kepercayaan serta dapat dukungan keluarga, pelatih, rekan, dan kolega untuk membantu menghilangkan rasa cemas terhadap komputer tersebut.

Sementara menurut Bromme dan Havelka (2009: 12) *computer anxiety* salah satunya dapat diatasi dengan meningkatkan kepercayaan komputer bahwa “komputer dapat membantu



seseorang untuk mengerjakan tugas-tugas secara lebih cepat dan lebih baik.” Seseorang yang memahami manfaat dari penggunaan komputer, dapat meningkatkan kepercayaan dirinya terhadap komputer. Semakin tinggi kesadaran seseorang mengenai manfaat penggunaan komputer, maka kepercayaan dirinya terhadap komputer semakin tinggi.

4) Mengurangi *computer anxiety* dengan meningkatkan persepsi komputer

Menurut Comer dan Gelissler (1998: 71) “persepsi terhadap komputer merupakan salah satu cara untuk mengatasi *computer anxiety*.” Hal senada dikemukakan oleh Brosnan (1999: 230) “perspsi seseorang mengenai komputer dapat mengurangi *computer anxiety* dalam diri seseorang. Persepsi yang positif dapat mengubah rasa takut terhadap penggunaan komputer menjadi positif. Menurut Chau *et al* (1999: 67) *computer anxiety* dalam diri seseorang muncul karena adanya persepsi negatif mengenai penggunaan komputer. Kemampuan seseorang mengubah persepsi negatif menjadi positif pada dirinya dapat membantu seseorang mengurangi *computer anxiety* pada dirinya.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa kecemasan berkomputer dapat dihilangkan dengan cara seperti meningkatkan pelatihan berbasis komputer, meningkatkan kompetensi komputer, meningkatkan kepercayaan terhadap penggunaan komputer, dan

meningkatkan persepsi yang positif terhadap komputer. Dengan *computer anxiety* yang rendah, seseorang tentu akan lebih berminat menggunakan komputer termasuk menggunakan *software* yang ada di komputer.

### c. Aspek-aspek *Computer Anxiety*

Terdapat beberapa aspek yang dapat menilai *computer anxiety*. Banyak para ahli yang memberikan penjelasan mengenai aspek-aspek *computer anxiety*. Namun penjelasan para ahli berbeda tergantung dari sudut pandangnya masing-masing. Heinsen, et al (1987: 1) dalam Dinar (2012) merupakan salah satu ahli yang mengemukakan *computer anxiety* memiliki dua aspek, yaitu:

#### 1) *Fear*

Menurut Heinssen, et al (1987: 1) dalam Dinar (2012) rasa takut merupakan “salah satu gejala adanya gangguan emosional dalam diri seseorang. Rasa takut dapat timbul karena adanya suatu ancaman yang datang dari luar diri seseorang.” Kaplan dan Sadock (1997: 3) mengartikan rasa takut sebagai “respon dari suatu ancaman yang asalnya diketahui, eksternal jelas, atau bukan bersifat konflik.” Menurut Orr (2000: 34) dalam Dinar (2012) “seseorang yang merasa takut dengan adanya komputer karena dirinya belum banyak menguasai teknologi komputer.” Akibat dari keterbatasan seseorang dalam penguasaan teknologi komputer,

dirinya belum mampu mendapatkan manfaat dengan adanya kehadiran teknologi komputer.

Menurut Rifa dan Gudono (1999: 1) kecemasan berkomputer “dapat menimbulkan rasa takut pada diri seseorang.” Rasa takut itu timbul karena seseorang belum banyak menguasai teknologi komputer sehingga dirinya belum bisa merasakan manfaat dari teknologi komputer tersebut. Sedangkan menurut Brosnan (1999: 56) rasa takut berkomputer merupakan “sikap atau perasaan tidak tenang dan nyaman yang dialami seseorang berkaitan dengan komputer.” Rasa takut ini muncul dikarenakan seseorang tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam mengoperasikan komputer sesuai dengan kepentingannya. Dengan adanya rasa takut yang ditimbulkan terhadap komputer, hal ini bisa menjadi penyebab menurunnya minat menggunakan *software* akuntansi.

## 2) *Anticipation*

Menurut Heinssen, et al (1987: 1) dalam Dinar Widyo Utomo (2012) “antisipasi merupakan salah satu sikap dalam mengatasi kecemasan yang ada dalam diri seseorang.” Orr (2000: 7) dalam Dinar Widyo Utomo (2012) mengemukakan bahwa antisipasi merupakan “salah satu cara untuk mengatasi kecemasan yang muncul dalam diri seseorang.” Menurut Yang (1996: 60) antisipasi merupakan “cara yang ditempuh seseorang dalam

mengatasi keterbatasan berkomputer misalnya dengan cara membaca buku, belajar kepada teman, atau mengikuti pelatihan.” Sedangkan menurut Igbaria dan Parasuraman (1989: 68) antisipasi merupakan “salah satu cara untuk dapat keluar dari kecemasan berkomputer ketika sedang menyelesaikan tugas-tugas penting.” Hal ini memperlihatkan bahwa antisipasi atau *anticipaton* merupakan reaksi atau respon positif dari diri seseorang untuk keluar dari kecemasan berkomputer. Antisipasi yang baik, akan meningkatkan sikap berkomputer yang positif pada diri seseorang. Sebaliknya, antisipasi yang rendah akan berdampak negatif pada sikap berkomputer seseorang Orr (2000: 9) dalam Dinar (2012).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan mengenai aspek-aspek yang terdapat pada *computer anxiety*, yakni *fear* (ketakutan) dan *anticipation* (antisipasi). Kecemasan berkomputer dilihat dari aspek ketakutan merupakan pengaruh negatif dalam diri seseorang yang ditunjukkan dengan rasa takut setiap kali dihadapkan dengan komputer. Aspek ini bisa mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan *software* akuntansi, dikarenakan *software* akuntansi bagian dari komputer. Sementara kecemasan berkomputer dilihat dari aspek antisipasi merupakan langkah antisipatif yang dilakukan oleh seseorang dalam belajar atau menggunakan komputer. Dengan adanya langkah antisipatif yang dilakukan oleh seseorang maka akan mempermudah dalam

memahami komputer. Apabila seseorang dapat memahami komputer dengan baik, hal ini dapat meningkatkan minat seseorang dalam menggunakan *software* akuntansi. Kedua aspek tersebut mengindikasikan bahwa kecemasan berkomputer dapat dipengaruhi oleh dua aspek yang memberikan pengaruh yang berbeda dalam diri seseorang apabila berhadapan dengan komputer. Dari penjelasan diatas indikator dari variabel *computer anxiety* untuk penelitian ini adalah *fear* atau ketakutan terhadap komputer, dan *antisipation* atau antisipasi yakni yang berkaitan dengan cara mengatasi kegelisahan terhadap komputer.

#### **4. *Computer Attitude***

##### **a. Pengertian *Computer Attitude***

Sejumlah ahli memberikan definisi tentang *computer attitude*. Menurut Rifa dan Gudono (1999: 64) *computer attitude* diartikan sebagai “reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer.” Menurut Dhadung (2004: 1) *computer attitude* menunjukan “reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan terhadap komputer. Teori *attitude* menyatakan bahwa perilaku (*behaviour*) ditentukan oleh nilai manfaat yang diterima (*perceived usefulness*) dan norma sosial (*social norm*), dimana faktor-faktor tersebut merupakan faktor yang memberikan kontribusi terhadap diterimannya suatu teknologi komputer (Igarria (1994) dalam

Trisnawati dan Parmatasari, 2000). Dari berbagai uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa *computer attitude* adalah sikap atau reaksi yang ditunjukkan seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan orang tersebut terhadap komputer.

Berbagai sikap muncul dan ditunjukkan oleh individu terhadap kehadiran komputer di kehidupan mereka. Menurut Nickell dan Pinto (1986) terdapat tiga *attitude* yang ditunjukkan seseorang dalam menghadapi komputer yaitu :

#### 1) *Optimism*

Menurut Loyd dan Gressard (1984: 23) *optimism* merupakan “sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer.” Seseorang akan merasa bahwa kehadiran komputer tersebut akan mampu meringankan setiap pekerjaan dan memberikan berbagai manfaat (Emmons, 2003: 12). Menurut Burkett *et al.* (2001: 89) *optimism* berkomputer merupakan “sikap positif yang ditunjukkan seseorang dalam berkomputer.” Sikap *optimism* menurut Doyle (2005: 1) diartikan sebagai “kemampuan mengatasi berbagai kesulitan tugas-tugas yang dihadapi seseorang dengan adanya komputer.” Dengan kata lain sikap *optimism* merupakan sikap dari diri seseorang yang antusias dengan kehadiran komputer karena percaya akan fungsi dan kegunaannya, karena sikap *optimism* ini dapat membantu seseorang untuk melakukan pekerjaan dengan lebih cepat dan lebih baik.

## 2) *Pessimism*

Menurut Loyd dan Gressard (1984: 23) *pessimism* merupakan “sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer. Seseorang menganggap bahwa dengan adanya komputer tidak dapat banyak membantu dirinya dalam melakukan suatu pekerjaan.” Menurut Doyle (2005: 1) sikap *pesimism* ini membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer tidak memberikan manfaat apa-apa dalam dirinya karena dalam mengoperasikan komputer waktu dan tenaga tersita dengan hasil yang kurang memuaskan. Sikap *pesimism* membuat seseorang beranggapan bahwa keberadaan komputer membawa pengaruh negatif dalam dirinya. Menurut Rosen dan Weil (2010: 279) mengemukakan bahwa sikap *pesimism* berkomputer merupakan “sikap antipati seseorang akibat adanya keterbatasan penguasaan program-program komputer khususnya program baru.” Banyaknya kemunculan program-program baru membuat seseorang merasa dirinya tidak mampu menggunakan dan mengendalikannya menyebabkan sikap *pesimism* berkomputer pada dirinya semakin tinggi.

## 3) *Intimidation*

Menurut Loyd dan Gressard (1984: 23) intimidasi merupakan sikap seseorang yang muncul atas kehadiran komputer. Seseorang percaya bahwa dengan adanya komputer dalam kehidupan manusia, maka lama kelamaan kegiatan manusia akan tergantikan oleh teknologi

komuter.” Hal ini dikit demi sedikit sudah mulai marak dan dapat dirasakan oleh kita, seperti pada perusahaan dimana mulai banyak robot-robot pada industri mereka yang menggantikan peran manusia dalam proses produksi produknya. Menurut Bradley dan Russel (1997: 99) intimidasi berkomputer merupakan ”keadaan dimana seseorang merasa tidak nyaman ketika berhadapan dengan penggunaan komputer terutama program-program yang sulit dioperasikan.” Sedangkan menurut Mahar *et al* (1997: 45) intimidasi berkomputer merupakan “pandangan dalam diri manusia bahwa komputer merupakan alat yang akan mengendalikan serta mendominasi kehidupan manusia, sehingga membawa kehidupan manusia ke dalam era yang terintimidasi karena kehadiran komputer.” Hal ini menyebabkan seseorang bersikap negatif dengan keberadaan komputer.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa aspek-aspek *computer attitude* mencakup tiga aspek yaitu: aspek *optimism*, aspek *pesimism*, dan aspek *intimidation*. Sikap *optimism* merupakan aspek positif dimana dampak yang diberikan menyebabkan seseorang menjadi semangat dalam mempelajari komputer. Sementara sikap *pesimism* merupakan sikap negatif yang membuat seseorang memiliki penilaian negatif terhadap komputer. Sedangkan aspek *intimidation* merupakan suatu pandangan dari seseorang yang menilai bahwa komputer sebagai ancaman dalam hidupnya.



## 5. *Computer Self Efficacy*

### a. Pengertian *Computer Self Efficacy*

Badura menyatakan bahwa *self efficacy* memainkan peran penting yang mempengaruhi motivasi dan perilaku seseorang (Igbaria dan Ivori (1995) dalam Chau, 2001: 27). *Self Efficacy* sendiri merupakan kepercayaan diri seseorang pada kemampuan yang dimiliki untuk menampilkan perilaku tertentu. Komponen kunci dari *self efficacy* yaitu komponen *skill* (keahlian) dan *ability* (kemampuan) dalam hal mengorganisir dan melaksanakan suatu tindakan (Rustiana, 2004: 30) dalam Irmadhani (2012). Menurut Compeau dan Higgins (1995) *computer self efficacy* (CSE) didefinisikan sebagai penilaian kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Adamson dan Shine (2003) mendefinisikan CSE sebagai kepercayaan individu tentang kemampuan untuk melaksanakan tugas secara spesifik, memberikan derajat ,mengenai usaha yang dilakukan, dan kegigihan dalam menghadapi situasi yang menantang. *Computer Self Efficacy* dipandang sebagai salah satu variabel yang penting untuk studi perilaku individual dalam bidang teknologi informasi. Studi tentang CSE ini penting dalam rangka untuk menentukan perilaku individu dan kinerja dalam penggunaan teknologi informasi. Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa CSE merupakan kepercayaan atau keyakinan

individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas komputasi dengan baik.

Compeau dan Higgins (1995) dalam Patmawati (2015) menjelaskan ada tiga dimensi CSE, yaitu *magnitud*, *strength*, dan *general ability*. *Magnitude* mengacu pada level kapabilitas seseorang dalam penggunaan komputer. Individu dengan level *magnitude* CSE tinggi diharapkan dapat menyelesaikan tugas-tugas komputasi dengan baik dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali dari orang lain. *Strength* mengacu pada level keyakinan dirinya tentang kemampuan individu itu sendiri apakah mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. *General ability* mengacu pada domain perbedaan konfigurasi *hardware* dan *software*, sehingga individu dengan level *general ability* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket *software* dan sistem yang berbeda-beda dibandingkan dengan individu dengan level *general ability* yang lebih rendah. Individu dengan tingkat CSE yang lebih tinggi menilai dirinya mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas komputasi yang diberikan dengan lebih baik tanpa dukungan dan bantuan dari orang lain, daripada seseorang dengan tingkat CSE yang lebih rendah (Adamson dan Shine, 2003: 446).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga dimensi yang disebutkan di atas sebagai dasar untuk membuat butir-butir pertanyaan yang nantinya akan dicantumkan pada kuesioner penelitian. Pertanyaan

pada kusionner ini mengaccu pada kuisisioner Repita Sari (2013) namun dengan modifikasi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah:

### **1. Ryan Galih Syuhada (2013)**

Ryan Galih Syuhada (2014) meneliti dengan judul “Pengaruh Kecemasan Berkomputer (*Computer Anxiety*) Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Dalam Menggunakan Teknologi Internet”. Sampel yang digunakan oleh penelitian Ryan Galih Syuhada (2013) adalah Mahasiswa Program Studi Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2009-2012 dengan jumlah responden 205 mahasiswa. Penelitian tersebut menguji 1 variabel yaitu *Computer Anxiety*, namun di dalamnya terdapat dua aspek yaitu *computer anxiety anticipation* dan *computer anxiety fear*. Tujuan penelitian tersebut adalah menganalisis dari variabel tersebut terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan teknologi internet. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara *computer anxiety fear* dengan minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam menggunakan teknologi internet. Kemudian Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *computer anxiety anticipation* dengan minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam

menggunakan teknologi internet. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada variabel independen yaitu *computer anxiety* dan variabel dependen adalah sama-sama menggunakan minat. Persamaan pada penelitian ini juga terletak pada responden penelitian yang sama-sama memilih mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Ryan Galih Syuhada (2013) adalah variabel independen yaitu *computer attitude* dan *computer self efficacy* karena pada penelitian Ryan Galih Syuhada (2013) tidak menggunakan variabel independen tersebut.

## 2. Irvan Nir Sudibyanto (2013)

Irvan Nir Subdiyanto (2013) meneliti dengan judul “Pengaruh Kecemasan Berkomputer (*Computer Anxiety*), Etika Berkomputer (*Computer Attitude*) dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara Online Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”. Sampel yang digunakan oleh penelitian Irvan Nir Subdiyanto (2013) adalah Mahasiswa Program Studi Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2010 dan 2009 sejumlah 193 responden. Penelitian tersebut menguji 3 variabel yaitu *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy*. Tujuan penelitian tersebut adalah menganalisis dari variabel tersebut terhadap minat dalam berbisnis secara online pada mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini adalah

terdapat pengaruh antara *computer anxiety* dengan minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara online. Terdapat pengaruh antara *computer attitude* terhadap minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara online. Terdapat pengaruh antara *computer self efficacy* terhadap pengaruh minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara online. Kemudian terdapat pengaruh *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* secara simultan mempengaruhi minat Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dalam berbisnis secara online. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada variabel independen yaitu *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy* dan variabel dependen adalah menggunakan variabel minat. Persamaan pada penelitian ini juga terletak pada responden penelitian yang sama-sama memilih mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Irvan Nir Sudibyanto (2013) adalah variabel dependen yaitu minat menggunakan *software* akuntansi karena pada penelitian Irvan Nir Sudibyanto (2013) tidak menggunakan variabel dependen tersebut.

### 3. Figa Nailufar (2012)

Figa Nailufar (2012) meneliti dengan judul “Pengaruh Persepsi Kerumitan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan *Software* Akuntansi MYOB”. Sampel yang digunakan oleh penelitian Figa Nailufar (2012) adalah Mahasiswa Program Studi Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2008 dan 2009 sejumlah 222 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pada Persepsi Kerumitan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi MYOB pada mahasiswa Program Studi Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu juga, terdapat pengaruh positif dan signifikan pada Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi MYOB pada mahasiswa Program Studi Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pada Persepsi Kerumitan dan Persepsi Kegunaan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi MYOB pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta. Persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel dependennya karena sama-sama meneliti minat pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Figa Nailufar (2012) adalah variabel independen yaitu *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* karena pada penelitian Figa Nailufar (2012) tidak menggunakan variabel independen tersebut.

#### 4. Dinar Widyo Utomo (2012)

Dinar Widyo Utomo (2012) meneliti dengan judul “Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap keahlian Mahasiswa Akuntansi dalam Menggunakan Komputer pada Penulisan Skripsi”. Sampel yang digunakan oleh penelitian Dinar Widyo Utomo (2012) adalah Seluruh Mahasiswa Program Studi Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang sedang menyusun skripsi dari angkatan 2005-2008 sejumlah 156 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada *Computer Anxiety* terhadap keahlian penggunaan komputer dalam penulisan skripsi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu juga, terdapat pengaruh signifikan pada *Computer Attitude* terhadap keahlian penggunaan komputer dalam penulisan skripsi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* terhadap keahlian penggunaan komputer dalam penulisan skripsi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel independennya karena sama-sama meneliti *computer anxiety* dan *computer attitude* pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Dinar Widyo Utomo (2012) adalah variabel independen yaitu *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy*

karena pada penelitian Dinar Widyo Utomo (2012) hanya menggunakan dua variabel independen saja yaitu *computer anxiety* dan *computer attitude*. Variabel dependen pada penelitian Dinar Widyo Utomo (2012) juga berbeda dengan penelitian ini karena pada penelitian ini variabel dependennya Minat menggunakan *Software* Akuntansi sedangkan pada penelitian Dinar Widyo Utomo (2012) variabel dependennya adalah keahlian Mahasiswa Akuntansi dalam Menggunakan Komputer pada Penulisan Skripsi.

### C. Kerangka Berfikir

#### 1. Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi UNY

*Computer anxiety* diartikan sebagai kecemasan seseorang dengan keberadaan komputer sehingga mempengaruhi diri mahasiswa akuntansi dalam menggunakan komputer. Sebelum dapat bisa menjalankan program *software* akuntansi, seseorang harus merasa nyaman dan tidak mengalami kendala dalam menggunakan komputer. Tingkat kerumitan *software* akuntansi untuk dijalankan dapat menyebabkan seseorang mengalami *computer anxiety*. Jika tingkat *computer anxiety* seseorang tinggi, maka akan dapat menurunkan keahlian seseorang dalam menggunakan komputer dengan turunnya keahlian berkomputer seseorang, mengakibatkan minat seseorang menggunakan *software* akuntansi pun akan turun. Sebaliknya, apabila tingkat *computer anxiety* seseorang rendah maka keahlian berkomputer seseorang akan meningkat dan dapat menjalankan komputer



dengan baik. Dengan meningkatnya keahlian berkomputer seseorang maka akan meningkatkan minat dalam menggunakan *software* akuntansi orang tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *computer anxiety* berpengaruh terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Apabila tingkat *computer anxiety* tinggi dapat mengurangi minat menggunakan *software* akuntansi, sebaliknya apabila tingkat *computer anxiety* rendah dapat menambah minat menggunakan *software* akuntansi.

## **2. Pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi UNY**

*Computer attitude* adalah sikap atau reaksi yang ditunjukkan seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangan orang tersebut terhadap komputer. *Computer attitude* seseorang dapat dilihat dari tiga aspek yakni: sikap *optimism*, *pesimism*, dan *intimidation*. Sikap *optimism* dapat mendorong atau memotivasi seseorang meningkatkan keahliannya sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap keahlian dalam menggunakan komputer. Dengan meningkatnya keahlian penggunaan komputer seseorang maka minat seseorang untuk menggunakan *software* akuntansi pun ikut meningkat. Sedangkan sikap *pesimism* dan *intimidation* berpengaruh negatif terhadap keahlian seseorang dalam menggunakan komputer. Seseorang dengan tingkat *pesimism* dan *intimidation* yang tinggi maka keahlian penggunaan komputer mahasiswa itu rendah, sehingga minat seseorang menggunakan

*software* akuntansi menjadi rendah. Hal ini memperlihatkan adanya keterkaitan sikap *optimism*, *pesimism* dan *intimidation* dengan minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi. Orang yang senang terhadap komputer tentunya memiliki keahlian menggunakan komputer yang lebih baik jika dibandingkan dengan orang yang tidak senang terhadap komputer, dengan begitu orang dengan keahlian menggunakan komputer yang baik memiliki tingkat minat menggunakan *software* akuntansi yang tinggi. Sebaliknya, orang yang tidak senang terhadap komputer tentunya memiliki keahlian menggunakan komputer yang rendah, dengan begitu orang dengan keahlian menggunakan komputer yang kurang baik memiliki tingkat minat menggunakan *software* akuntansi yang rendah. Sehingga sikap senang atau tidak senang terhadap komputer dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi.

### **3. Pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi UNY**

*Computer Self Efficacy* merupakan kepercayaan atau keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas komputasi dengan baik. Tingkat CSE mahasiswa akuntansi dapat menentukan seberapa besar minat menggunakan *software* akuntansi untuk menyelesaikan tugas-tugas. Tingkat CSE mahasiswa akuntansi merujuk pada penilaian dirinya apakah bisa menyelesaikan tugas-tugas tersebut menggunakan *software* akuntansi, tanpa mengalami kesulitan dan meminta bantuan baik dari orang lain,

buku panduan atau panduan online lainnya. Semakin tinggi atau rendah tingkat CSE mahasiswa akuntansi dalam pengoprasian *software* akuntansi akan berpengaruh pada minat menggunakan *software* tersebut. Sehingga CSE dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi menggunakan *software* akuntansi.

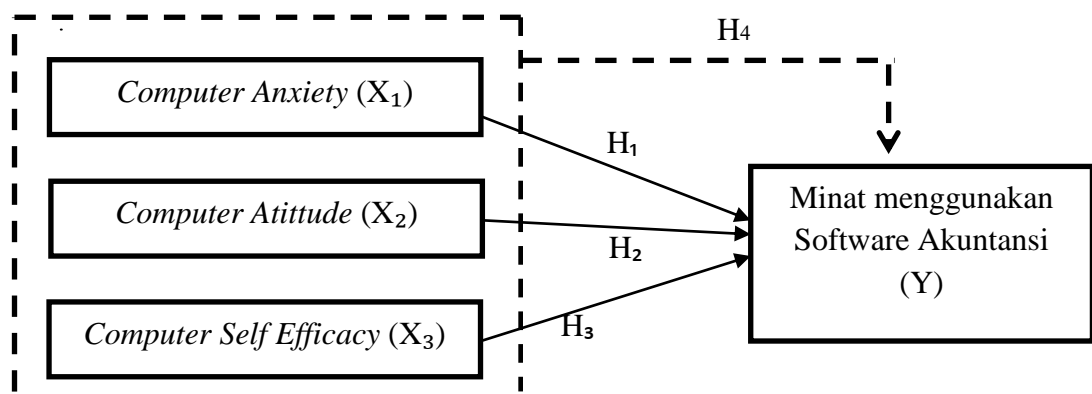
#### **4. Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* Secara Bersama-sama terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi UNY**

*Computer anxiety* atau kecemasan berkomputer dapat mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi. Semakin tinggi tingkat *computer anxiety* seseorang maka semakin rendah pula tingkat minat mahasiswa dalam menggunakan *software* akuntansi. Begitu pula dengan *computer attitude* yang juga dapat mempengaruhi minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. Orang dengan *computer attitude* yang baik atau senang menggunakan komputer tentunya memiliki keahlian yang lebih baik dibandingkan dengan orang yang *computer attitude* nya rendah atau tidak senang terhadap komputer. Jika tingkat kesenangan berkomputer tinggi, maka tingkat pengetahuan serta kemampuan menggunakan komputer akan ikut tinggi. Dengan tingginya pengetahuan dan kemampuan menggunakan komputer maka minat menggunakan *software* akuntansi juga ikut meningkat. *Computer self efficacy* juga dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi. CSE merupakan keyakinan

seseorang dalam menggunakan komputer dan menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik tanpa bantuan orang lain, maka jika CSE seseorang tinggi dapat berpengaruh terhadap minat mahasiswa akuntansi dalam menggunakan *software* akuntansi karena CSE yang tinggi dapat meningkatkan minat dan kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer pada akhirnya menimbulkan minat menggunakan *software* akuntansi. Dengan demikian, *computer anxiety*, *computer attitude*, dan *computer self efficacy* secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat menggunakan *software* akuntansi pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

#### D. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian dapat digambarkan dengan skema paradigma sebagai berikut:



Gambar 2. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X <sub>1</sub>	=	Computer Anxiety
X <sub>2</sub>	=	Computer Attitude
X <sub>3</sub>	=	Computer Self Efficacy (CSE)
Y	=	Minat Menggunakan Software Akuntansi

- = Pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen  
 - - - - -→ = Pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen

#### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang merupakan praduga karena masih harus diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir di atas dapat ditarik hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H1:** Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negri Yogyakarta.
- H2:** Terdapat pengaruh positif *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negri Yogyakarta.
- H3:** Terdapat pengaruh positif *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negri Yogyakarta.
- H4:** Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negri Yogyakarta.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan pada mahasiswa akuntansi FE UNY. FE UNY sendiri beralamat di kampus UNY Karangmalang, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Mei 2016 hingga selesai.

##### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kausal komparatif, merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa sebab akibat antara dua variabel atau lebih. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan cara pengamatan terhadap akibat yang ada dan mencari kembali fakta yang mungkin menjadi penyebab melalui data tertentu. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini digunakan untuk meneliti gejala populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen penelitian sebagai pengumpulan data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Semakin besar sampel, maka semakin mencerminkan populasi hasilnya.

Penelitian menggunakan jenis data primer yang merupakan data atau informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama yaitu dari peninjauan ke objek penelitian atau responden. Penelitian ini menggunakan survei untuk memperoleh data atau informasi. Survei merupakan studi yang bersifat kuantitatif yang digunakan untuk meneliti gejala suatu kelompok atau

perilaku individu, yang pada umumnya menggunakan kuesioner sebagai alat pengambilan data atau informasi.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011:38). Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu:

#### **1. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)**

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat menggunakan *software* akuntansi.

#### **2. Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Computer Anxiety* (kecemasan berkomputer), *Computer Attitude* (sikap berkomputer), dan *Computer Self efficacy*.

### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yang terdiri dari satu variabel dependen, dan tiga variabel independen. Definisi operasional dari masing-masing variabel tersebut yaitu:

## 1. Minat Menggunakan *Software* Akuntansi (Y)

Minat berhubungan dengan perilaku-perilaku atau tindakan-tindakan seseorang. Minat dalam penelitian ini merupakan variabel dependen yang dipengaruhi oleh tiga variabel independen yaitu : *Computer anxiety*, *Computer attitude*, dan *Computer Self Efficacy*. Minat menggunakan *software* akuntansi adalah keinginan dari dalam diri seseorang untuk menggunakan *software* akuntansi untuk membantu dirinya dalam menyelesaikan tugas-tugas akuntansi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat diantaranya adalah keinginan menggunakan, selalu mencoba menggunakan dan berlanjut menggunakan di masa depan. Setiap item diukur dengan menggunakan Skala *Likert* dari 1 Sangat Tidak Setuju sampai 5 Sangat Setuju.

## 2. *Computer Anxiety* ( $X_1$ )

Ada banyak definisi dan dari computer anxiety yang dikemukakan para ahli, namun semuanya mengacu pada kombinasi yang kompleks mengenai emosional negatif yang mencakup kekhawatiran, ketakutan, kecemasan dan agitasi. *Computer anxiety* dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer. *Computer anxiety* timbul karena adanya ketakutan yang berlebihan terhadap penggunaan komputer. Indikator yang digunakan dalam variabel *computer anxiety* adalah *fear* (takut) atau ketakutan terhadap komputer, dan *anticipation* (antisipasi) atau hal-hal yang berkaitan dengan cara mengatasi kegelisahan terhadap komputer.



### 3. *Computer Attitude (X<sub>2</sub>)*

*Computer attitude* dapat diartikan sebagai reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer. Sikap berkomputer ini memperlihatkan perasaan senang atau tidak senang yang melibatkan perilaku seseorang. Indikator yang digunakan dalam variabel *computer attitude* adalah: *optimisme*, *pesimisme*, dan *intimidation*. *Optimisme* menunjukkan sikap percaya dan yakin seseorang bahwa dengan kehadiran komputer mampu meringankan pekerjaan manusia dan membuat hidup lebih baik lagi. *Pesimisme* menunjukkan sikap negatif seseorang terhadap kehadiran komputer dalam kehidupan manusia. Sedangkan *intimidation* menunjukkan sikap seseorang yang merasa tertekan dengan adanya komputer karena bagi sebagian orang komputer mungkin sangat rumit dan sulit untuk dikendalikan.

### 4. *Computer Self Efficacy (X<sub>3</sub>)*

*Computer Self Efficacy* (CSE) merupakan penilaian individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas menggunakan komputer dengan baik. Indikator yang digunakan yaitu *magnitude*, *strength*, dan *general ability*. *Magnitude* mengacu pada level kapabilitas seseorang dalam penggunaan komputer. Individu dengan level *magnitude* CSE tinggi dihapkan dapat menyelesaikan tugas-tugas komputasi dengan baik dengan sedikit bantuan atau tanpa bantuan sama sekali dari orang lain. *Strength* mengacu pada

level keyakinan dirinya tentang kemampuan individu itu sendiri apakah mampu menyelesaikan tugas-tugas komputasinya dengan baik. *General ability* mengacu pada domain perbedaan konfigurasi *hardware* dan *software*, sehingga individu dengan level *general ability* tinggi diharapkan mampu menggunakan paket-paket *software* dan sistem yang berbeda-beda dibandingkan dengan individu dengan level *general ability* yang lebih rendah.

#### **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa program studi akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2012-2014 dengan jumlah total 267 mahasiswa dengan rincian 101 mahasiswa angkatan 2012, 70 mahasiswa angkatan 2013 dan 96 mahasiswa angkatan 2014. Alasan memilih mahasiswa akuntansi sebagai responden, karena mahasiswa akuntansi adalah mayoritas pengguna teknologi informasi dalam kesehariannya, dan juga nantinya akan menggunakan *software* akuntansi kelak setelah memasuki dunia kerja. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *probability sampling* (sampel acak) dengan metode *proportionate stratified random sampling*. *Proportionate stratified random sampling* merupakan teknik penentuan sample bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional (Sugiyono, 2014: 82).

Sugiyono menyatakan bahwa semakin besar jumlah sample yang diambil, berarti sample representatif dan peluang kesalahan generalisasi

(diberlakukan umum) semakin kecil. Jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian tergantung pada tingkat ketelitian atau kesalahan yang diinginkan (*sampling error*) yaitu 1%, 5% atau 10%. Semakin besar tingkat kesalahan maka akan semakin kecil jumlah sample yang diperlukan dan begitu juga sebaliknya semakin kecil tingkat kesalahan maka akan semakin besar jumlah sampel yang diperlukan sebagai sumber data. Dalam penelitian ini tingkat kesalahan yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel adalah 5%. Jadi untuk populasi 267 (dibulatkan jadi 270) mahasiswa dengan tingkat kesalahan 5%, menurut tabel yang dikembangkan *Issac* dan *Michael* sampelnya adalah 152 mahasiswa.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer, merupakan data atau informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama yaitu dari peninjauan ke objek penelitian atau responden. Data tersebut diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa akuntansi sebagai responden. Kuesioner merupakan pengumpulan data dengan cara menyusun daftar pertanyaan secara tertulis yang kemudian dibagikan kepada responden untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penelitian. Kuesioner tersebut digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang menghasilkan informasi dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada mahasiswa akuntansi untuk memperoleh informasi mengenai variabel minat menggunakan, *computer anxiety*, *computer attitude* dan *computer self efficacy*. Berikut merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variebel	Indikator	Nomor Item	Reverensi
Minat Menggunakan (Y)	1. Keinginan untuk menggunakan	1,2,3	Nunik Yuli Winayu (2013) dengan modifikasi
	2. Selalu mencoba menggunakan	4,5,6	
	3. Berlanjut dimasa depan	7,8,9	
<i>Computer Anxiety</i> (X1)	1. <i>Fear</i>	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	Dinar Widyo Utomo (2012) dengan modifikasi
	2. <i>Anticipation</i>	11,12,13,14,15,16,17,18	
<i>Computer Attitude</i> (X2)	1. <i>Optimism</i>	1,2,3,4,5	Dinar Widyo Utomo (2012) dengan modifikasi
	2. <i>Pessimism</i>	6,7,8,9,10	
	3. <i>Intimidation</i>	11,12,13,14,15	
<i>Computer Self Efficacy</i> (X3)	1. <i>Magnitude</i>	1,2*,3	Repita Sari (2013) dengan modifikasi
	2. <i>Strength</i>	4,5,6	
	3. <i>General ability</i>	7,8	

Keterangan :

(\*) = Pernyataan negatif

Hasil data dari responden selanjutnya akan diukur untuk menentukan nilai atau skor dari alternatif jawaban, yaitu dengan menggunakan *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur *computer anxiety* dan *computer attitude* terhadap keahlian berkomputer. *Skala likert* yang digunakan dalam penelitian ini berdimensi empat dengan rentang nilai 1 sampai 4.

**Tabel 2. Skor Skala Likert**

<b>Jawaban Responden</b>	<b>Pernyataan Positif</b>	<b>Pernyataan Negatif</b>
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

## **H. Uji Coba Instrumen**

Pengujian instrumen penelitian dilakukan supaya dapat digunakan sebagai alat penelitian untuk mengukur validitas dan reliabilitas. Pengujian instrumen ini dilakukan pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah responden 30 mahasiswa. 30 responden ini masih termasuk di dalam populasi namun di luar sampel penelitian ini.

### **1. Uji Validitas Data**

Uji validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan valid (sah) atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dapat dikatakan valid apabila kuesioner tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya

diukur (Sugiyono, 2011: 121). Ujicoba ini dilakukan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah 30 responden. Jumlah ini di luar sampel namun masih masuk dalam populasi penelitian ini.

Pengujian validitas dilakukan untuk mengukur sah atau validnya kuesioner yang digunakan untuk mengukur variabel Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi (Y), *Computer anxiety* ( $X_1$ ), *Computer attitude* ( $X_2$ ) dan *Computer Self Efficacy* ( $X_3$ ) dengan melihat nilai korelasi item skor total seluruh item. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Pengukuran data yang digunakan pada penelitian ini yaitu *skala likert*, maka metode yang digunakan yaitu metode *Pearson Correlation* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment*. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N\sum x^2) - (\sum x^2)\}\{(N\sum y^2) - (\sum y^2)\}}}$$

Keterangan:

$r$  = Korelasi *product moment*

$N$  = Jumlah responden

$\sum x$  = Jumlah skor butir (x)

$\sum y$  = Jumlah skor variabel (y)

$\sum x^2$  = Jumlah skor butir kuadrat (x)

$\sum y^2$  = Jumlah skor variabel kuadrat (y)

$\sum xy$  = Jumlah perkalian skor butir (x) dan skor variabel (y)

(Husein Umar, 2011 : 166)

Nilai  $r$  menunjukkan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan. Setiap nilai korelasi mengandung tiga makna, yaitu ada

tidaknya korelasi, arah korelasi dan besarnya korelasi. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Jika  $r$  hitung lebih besar atau sama dengan 0,3 dari  $r$  tabel maka butir instrumen dapat dikatakan valid (Sugiyono, 2011: 126).

**Tabel 3. Hasil Pengujian Uji Validitas Butir-butir Pertanyaan**

No.	Variabel	Jumlah Butir	Butir yang Tidak Valid	No. Pertanyaan Tidak Valid	Jumlah Butir Valid
1	Minat Menggunakan	9	1	9	8
2	<i>Computer Anxiety</i>	18	5	2, 3, 4, 8, 9	13
3	<i>Computer Attitude</i>	15	1	9	14
4	<i>Computer Self Efficacy</i>	8	1	2	7
	<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>42</b>

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

## 2. Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas yaitu suatu instrumen yang dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena menunjukkan adanya konsistensi dan stabilitas nilai hasil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dapat dilakukan setelah pernyataan-pernyataan dalam kuesioner sudah memiliki validitas. Tujuan dari adanya pengujian reliabilitas terhadap kuesioner adalah untuk mengetahui keandalan (*reliable*) suatu kuesioner, yaitu jika terjadi kesamaan hasil pengukuran dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien *Cronbach Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum ob^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrumen (*Cronbach Alpha*)

$k$  = Banyaknya butir pernyataan

$\sum ob^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  = Varian total

(Husein Umar, 2011: 170)

Menurut Suharsimi (2006) instrumen dikatakan andal apabila  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel pada taraf signifikan 5%, yaitu dengan tingkat keandalan koefisien  $\geq 0,600$ . Perhitungan untuk mencari tingkat keandalan data instrumen dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan SPSS.

**Tabel 4. Interpretasi Nilai  $r$**

Besarnya Nilai $r$	Intepretasi
0,800 – 1,000	Sangat Tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Sedang
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 - 0,199	Sangat Rendah



Hasil perhitungan reliabelitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5. Uji Reliabelitas Variabel**

No	Variabel	<i>AlphaCronbach</i>	Keterangan	Interpretasi
1	Minat Menggunakan	0,715	Reliabel	Tinggi
2	<i>Computer Anxiety</i>	0,732	Reliabel	Tinggi
3	<i>Computer Attitude</i>	0,834	Reliabel	Sangat Tinggi
4	<i>Computer Self Efficacy</i>	0,732	Reliabel	Tinggi

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan tabel 5, maka diperoleh nilai *Alphacronbach* dari semua variabel penelitian menunjukkan lebih besar dari 0,60. Dengan demikian jawaban-jawaban responden dari variabel-variabel tersebut reliabel dengan interpretasi tinggi dan sangat tinggi, sehingga kuisisioner dari variabel-variabel tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

## I. Metode Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran variabel penelitian. Variabel yang diukur dan dianalisis dalam penelitian ini yaitu Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Akuntansi* (Y), *Computer anxiety* (X<sub>1</sub>), *Computer attitude* (X<sub>2</sub>) dan *Computer Self Efficacy* (X<sub>3</sub>). Analisis deskriptif meliputi nilai maksimum, nilai minimum, dan rata-rata (*mean*) dari variabel-variabel penelitian.

## 2. Uji Prasyarat Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah dalam penelitian memiliki sebaran distribusi normal atau tidak (Imam Ghozali, 2011: 160). Uji ini perlu dilakukan karena semua perhitungan statistik parametrik memiliki asumsi normalitas sebaran. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal. Uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan rumus sebagai berikut:

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 n_2}}$$

Keterangan:

$KS$  = Harga *Kolmogrov-Smirnov*

$n_1$  = Jumlah sampel yang diperoleh

$n_2$  = Jumlah sampel yang diharapkan

Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi *Kolmogrov-Smirnov*  $> 0,05$ , sebaliknya apabila nilai signifikansi *Kolmogrov-Smirnov*  $< 0,05$  maka menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal (Imam Ghozali, 2011).

### b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat dalam penelitian memiliki hubungan yang linier, serta untuk mengetahui apakah spesifikasi model yang

digunakan sudah benar atau tidak. Pengujian ini perlu dilakukan karena korelasi produk momen dan turunannya mengasumsikan hubungan antar variabelnya bersifat linier. Kriteria yang digunakan untuk menyatakan kelinieran adalah nilai F dengan rumus:

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - n - 1)}{n(1 - R^2)} = \frac{Rk_{reg}}{Rk_{res}}$$

Keterangan:

$F_{reg}$	= Harga bilangan F untuk regresi
$N$	= Cacah kasus (jumlah responden)
$n$	= Cacah prediktor (jumlah variabel)
$R$	= Koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor
$Rk_{reg}$	= Rerata kuadrat regresi
$Rk_{res}$	= Rerata kuadrat residu

Hubungan antar variabel dapat dikatakan linier apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , sebaliknya apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka menunjukkan bahwa hubungan antar variabel tidak linier (Imam Ghozali, 2011).

### c. Uji Asumsi Klasik

#### 1) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homokedastisitas, sedangkan jika berbeda disebut

heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Imam Ghozali, 2011: 139). Pengujian dilakukan dengan uji *Glejser*, yaitu untuk meregresi nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Kriteria pengambilan keputusan yaitu signifikansi dari variabel bebas lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

## **2) Uji Multikolinieritas**

Uji multikolinieritas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Pengujian ini penting untuk mengetahui apakah terjadi korelasi yang kuat antara variabel-variabel bebas yang diikutsertakan dalam pembentukan model. Multikolinieritas dapat diketahui dengan menggunakan *Variance Inflation Factor* (VIF) dan nilai *Tolerance*. Jika nilai VIF dibawah 10 dan nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,10 maka asumsi multikolinieritas terpenuhi atau tidak terjadi gejala multikolinieritas.

## **3. Uji Hipotesis**

### **a. Analisis Regresi Sederhana**

Analisis regresi linier sederhana merupakan analisis untuk mengetahui pengaruh variabel independen yang jumlahnya satu terhadap satu variabel dependen. Analisis ini digunakan untuk menjawab H1, H2 dan H3. Langkah-langkah dalam melakukan analisis ini yaitu sebagai berikut:

1) Persamaan regresi linier sederhana

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

$Y$  = Variabel terikat

$a$  = Konstanta

$b$  = Koefisien regresi

$X$  = Variabel bebas

Dimana nilai  $a$  dan  $b$  dicari terlebih dahulu dengan menggunakan persamaan berikut :

$$a = \frac{(\sum X^2)(\sum Y) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

(Sugiyono, 2014:188)

2) Mencari koefisien determinasi ( $r^2$ ) diantara  $Y$  dengan  $X_1$ ,  $Y$  dengan  $X_2$  dan  $Y$  dengan  $X_3$ .

3) Menguji signifikansi dengan menggunakan uji  $t$

Uji  $t$  dilakukan untuk menguji signifikansi konstanta dan apakah hipotesis diterima atau di tolak. Uji  $t$  dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{r(\sqrt{n-2})}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

$t$  =  $t$  hitung

$r$  = Koefisien korelasi

$n$  = Jumlah sampel

(Sugiyono, 2009)

Uji  $t$  ini sebenarnya mengacu pada seberapa besar pengaruh satu variabel bebas dalam menerangkan variasi variabel dependen.

## b. Analisis Regresi Berganda

Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan variabel independent dengan variabel dependent apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Analisis ini digunakan pada H4. Langkah langkah yang digunakan dalam regresi berganda sebagai berikut :

- 1) Membuat persamaan garis dengan tingkat *predictor*, dengan rumus :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen  
 $X_1 X_2 X_3$  = Variabel independen  
 a = Nilai Y jika  $X=0$   
 b = Koefisien linier berganda

- 2) Mencari koefisien determinasi ( $r^2$ )

$$r^2(1,2,3) = \frac{(\alpha_1 \Sigma X_1 Y) + (\alpha_2 \Sigma X_2 Y) + (\alpha_3 \Sigma X_3 Y)}{\Sigma Y^2}$$

Keterangan :

$r^2(1,2,3)$  : koefisien determinasi antara Y dengan  $X_1, X_2, X_3$   
 $\alpha_1$  : koefisien prediktor  $X_1$   
 $\alpha_2$  : koefisien prediktor  $X_2$   
 $\alpha_3$  : koefisien prediktor  $X_3$   
 $\Sigma X_1 Y$  : jumlah produk antara  $X_1$  dengan Y  
 $\Sigma X_2 Y$  : jumlah produk antara  $X_2$  dengan Y  
 $\Sigma X_3 Y$  : jumlah produk antara  $X_3$  dengan Y  
 $\Sigma Y^2$  : jumlah kuadrat kriterium Y

(Sutrisno Hadi, 2004 dalam Nunik Yuli W, 2013)

- 3) Menguji keberartian regresi berganda dengan uji F menggunakan rumus :

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan :

$F_{reg}$  : nilai F untuk regresi

$R^2$  : koefisien determinasi

$N$  : cacah kasus

$M$  : cacah prediktor

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan pengembangan dari IKIP Yogyakarta yang telah berdiri 21 Mei 1964. Sejarah panjang UNY dalam dunia pendidikan Indonesia telah menghasilkan tenaga kependidikan dan nonkependidikan yang berkualitas unggul. Banyak tenaga pengajar berkualifikasi S2 dan S3, pegawai profesional, perpustakaan universitas dan fakultas yang lengkap, pusat komputer, jaringan internet 24 jam, sarana olahraga berstandar internasional, pusat bahasa, laboratorium penelitian modern, dan lingkungan yang asri membuat kampus yang dijuluki *The Green Campus* ini menjadi salah satu universitas terfavorit dan layak diperhitungkan. Untuk menjawab tantangan global, mulai tahun 2008, UNY telah siap menuju *World Class University*.

Pengakuan internasional berupa sertifikasi terhadap kegiatan manajemen, proses, dan fasilitas pendukung sangat diperlukan dalam persaingan di era global. Untuk menuju *World Class University*, UNY saat ini telah berhasil mendapatkan sertifikasi di bidang kegiatan manajemen yaitu Standar manajemen Mutu (SMM) *International Organization for standardization* (ISO) 9001:2008.

Sebagai Institusi yang memfokuskan diri pada jasa layanan pendidikan, sejak tahun 2006 UNY telah merintis proses sertifikasi SMM ISO 9001:2000. Sertifikat ISO ini diawali oleh Fakultas Teknik (FT), yaitu Jurusan Pendidikan



Teknik Mesin dan Pendidikan Teknik Elektro pada 2007. Setahun Kemudian 4 Jurusan lain di FT menyusul memperoleh sertifikat ISO 9001:2000.

Langkah tersebut diikuti oleh 10 unit kerja lain di UNY, yaitu Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam; Fakultas Bahasa dan Seni; Fakultas Ilmu Pendidikan; Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi; Fakultas Ilmu Keolahragaan; Lembaga Penelitian; Lembaga Pengabdian Masyarakat; Biro Administrasi Akademik, Kemahasiswaan, Perencanaan dan Sistem Informasi; Biro Administrasi Umum dan Keuangan; dan Unit Pelaksana Teknis Perpustakaan mengajukan sertifikasi ISO 9001:2000 di tahun 2008. Awal tahun 2009 kesepuluh unit kerja di UNY tersebut dinyatakan berhak dan layak menerima Sertifikat ISO 9001:2000 yang dikeluarkan oleh PT. Sucofindo Jakarta. Upacara penyerahan sertifikat ISO 9001:2000 bagi kesepuluh unit kerja di UNY tersebut dilakukan oleh Menteri Pendidikan Nasional, Prof. Dr. Bambang Sudibyo, M.B.A., pada 23 Maret 2009. Pada kesempatan tersebut diserahkan pula penghargaan dari PT. Sucofindo kepada Rektor UNY sebagai perguruan tinggi yang 11 unit kerjanya telah bersertifikat ISO 9001:2000 dan pada tahun 2010 kesebelas unit kerja tersebut melakukan migrasi dari Sertifikat ISO 9001:2000 ke ISO 9001:2008.

Dampak dari sertifikasi yang diterima UNY cukup banyak, diantaranya semakin banyaknya lembaga yang menjalin kerjasama dengan UNY, dan juga beberapa perguruan tinggi negeri melakukan studi banding di UNY khusus tentang sertifikasi ISO. Manfaat ke dalam UNY sendiri sangat dirasakan

dengan semakin tertibnya kegiatan perkuliahan dan kegiatan administrasi di UNY.

Misi Universitas Negeri Yogyakarta adalah mendidik manusia dan masyarakat Indonesia dengan :

1. Menyelenggarakan pendidikan akademik, profesi, dan vokasi dalam bidang kependidikan yang didukung bidang nonkependidikan untuk menghasilkan manusia unggul yang mengutamakan ketaqwaan, kemandirian, dan kecendikiaan.
2. Menyelenggarakan kegiatan penelitian untuk menemukan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan/ atau olahraga, yang menyejahterakan individu dan masyarakat, dan mendukung pembangunan daerah dan nasional, serta berkontribusi pada pemecahan masalah global.
3. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang mendorong pengembangan potensi manusia, masyarakat, dan alam untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
4. Menyelenggarakan tata kelola universitas yang baik, bersih, dan akuntabel, serta membangun jejaring dan kemitraan dalam pelaksanaan otonomi perguruan tinggi.

Penyelenggaraan Kegiatan di UNY bertujuan untuk :

1. Terwujudnya manusia yang betaqwa, mandiri, dan cendekia yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila.

2. Terwujudnya penemuan, pengembangan, dan penyebarluasan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan/atau olahraga yang mendukung pembangunan daerah dan nasional, serta berkontribusi pada pemecahan masalah global.
3. Terwujudnyanya kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat yang mendorong pengembangan potensi manusia, masyarakat, dan alam untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat.
4. Terwujudnya tata kelola universitas yang baik, bersih, dan akuntabel dalam pelaksanaan otonomi perguruan tinggi.

## **B. Data Umum Responden**

Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menyebarkan kuisisioner kepada mahasiswa Program Studi Akuntansi S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2012-2014 sebanyak 152 kuisisioner. Tabulasi responden berdasarkan jenis kelamin, usia, dan angkatan disajikan dalam tabel berikut :

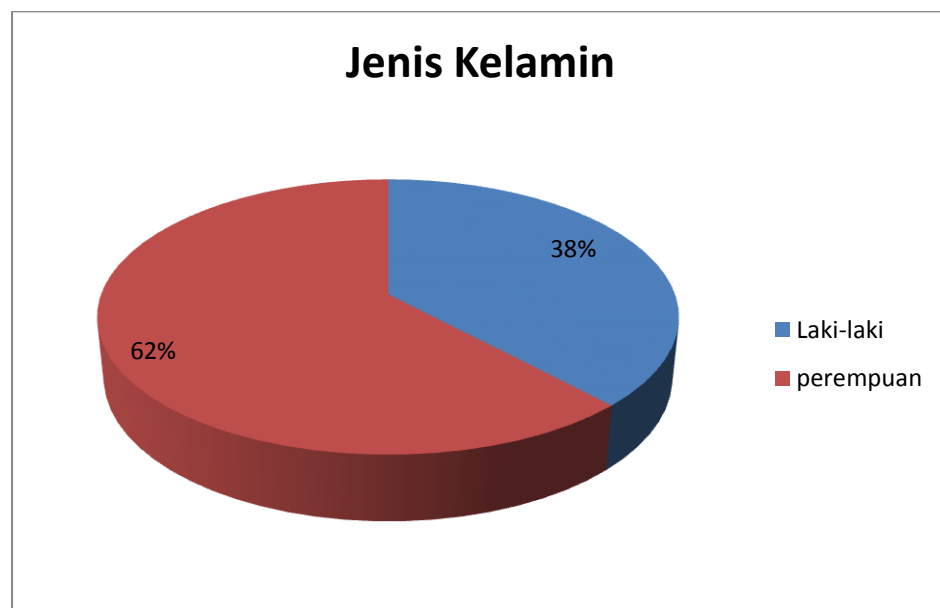
### **1. Deskripsi responden berdasarkan jenis kelamin**

Deskripsi data responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	58	38%
Perempuan	94	62%
Total	152	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2016



**Gambar 3. Pie Chart Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Berdasarkan data tersebut menunjukkan jumlah responden perempuan sebanyak 94 responden (62%) lebih banyak daripada responden pria sebanyak 58 responden (38%).

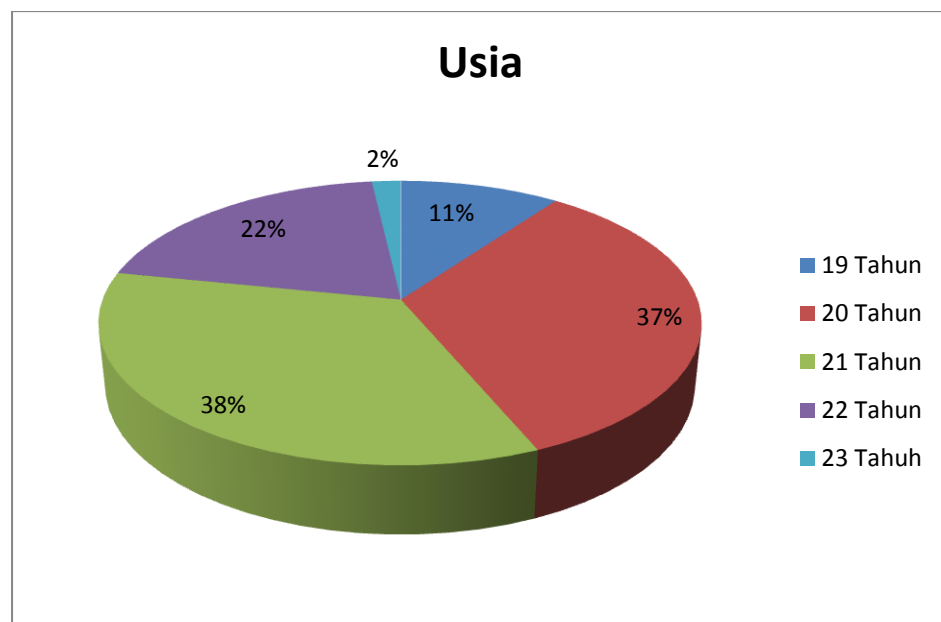
## 2. Deskripsi responden berdasarkan usia

Deskripsi data responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia (tahun)	Jumlah	Persentase
19	16	11%
20	56	37%
21	43	38%
22	34	22%
23	3	2%
Total	152	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

**Gambar 4. Pie Chart Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Berdasarkan data tersebut menunjukkan mayoritas responden yang mengisi kuisioner pada penelitian ini yaitu usia 19 tahun sebanyak 16 responden (11%), usia 20 tahun sebanyak 56 responden (37%), usia 21 tahun sebanyak 43 responden (38%), usia 22 tahun sebanyak 34 responden (22%) dan usia 23 tahun sebanyak 3 responden (2%).

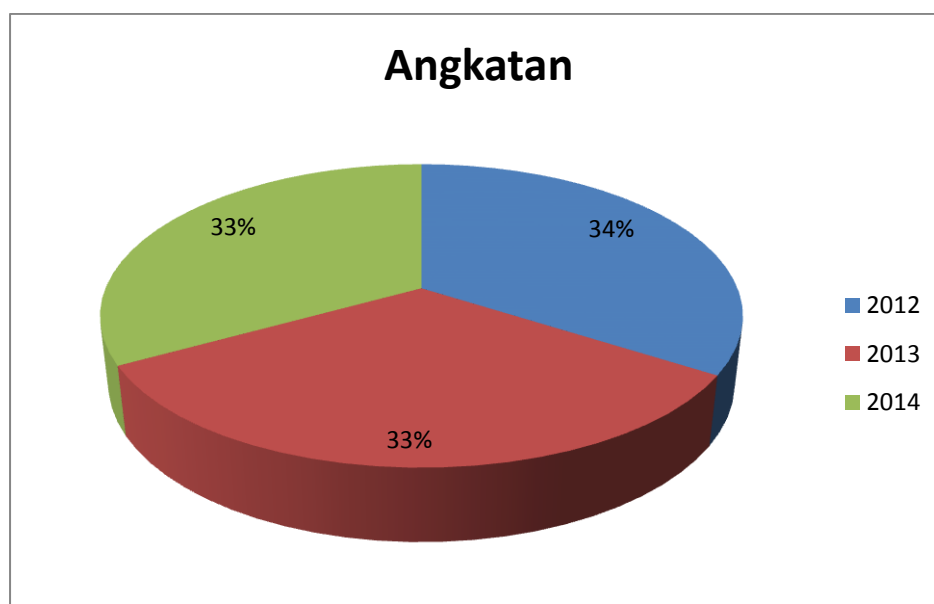
### 3. Deskripsi responden berdasarkan angkatan

Deskripsi data responden berdasarkan angkatan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan**

Angkatan	Jumlah	Persentase
2012	52	34%
2013	50	33%
2014	50	33%
Total	152	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2016



**Gambar 5. *Pie Chart* Karakteristik Responden Berdasarkan Angkatan**

Berdasarkan data tersebut menunjukkan angkatan 2012 lebih banyak menjadi responden dengan jumlah 52 responden (34%), kemudian angkatan 2013 dengan jumlah 50 responden (33%) dan angkatan 2014 dengan jumlah 50 responden (33%).

### C. Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini meliputi *mean*, *median*, *modus* dan tabel frekuensi responden menurut kategori variabelnya. Deskripsi data masing-masing variabel secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 9. Hasil Statistik Deskriptif**

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Minat Menggunakan	152	21	39	30,95	3,587
<i>Computer Anxiety</i>	152	26	64	44,50	5,761
<i>Computer Attitude</i>	152	28	70	50,28	6,688
<i>Computer Self Efficacy</i> (CSE)	152	10	34	21,18	3,662
Valid N	152				

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

#### 1. Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi

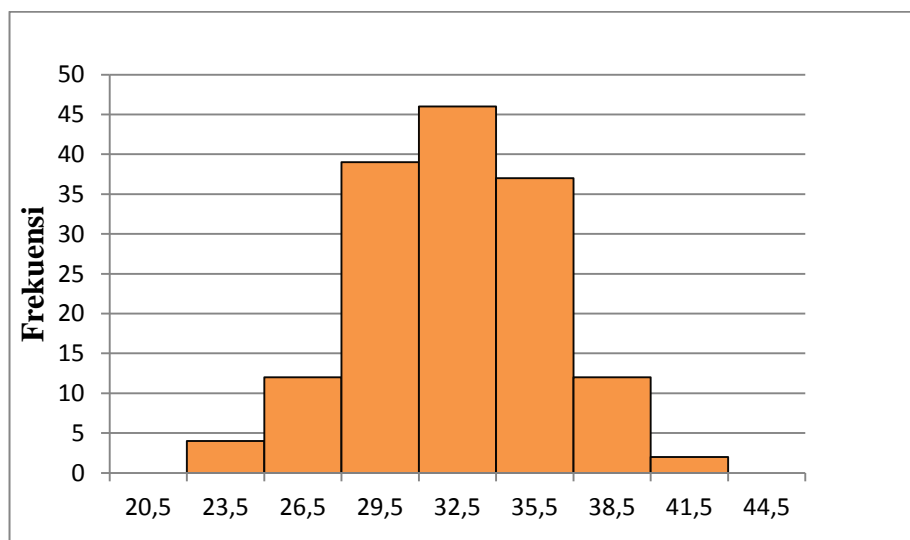
Kuesioner Variabel Minat Menggunakan *Software* Akuntansi oleh mahasiswa terdiri dari 8 item pernyataan. Skor tertinggi yaitu 39, sedangkan skor terendah yaitu 21. *Mean* 30,95 dan Standar Deviasi 3,587. Jumlah kelas interval dihitung dengan rumus *Sturges* diperoleh hasil 8,2 dan dibulatkan menjadi 8. Jawaban responden pada variabel Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Variabel Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi**

No.	Interval Skor	Frekuensi
1	21 – 23	4
2	24 – 26	12
3	27 – 29	39
4	30 – 32	46
5	33 – 35	37
6	36 – 38	12
7	39 – 41	2
8	42 – 44	0
Jumlah		152

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Tabel tersebut menunjukkan bahwa mayoritas skor jawaban responden pada interval antara 30-32. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 6. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi**

Selanjutnya Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi akan dikategorikan dalam tiga kategori berikut:

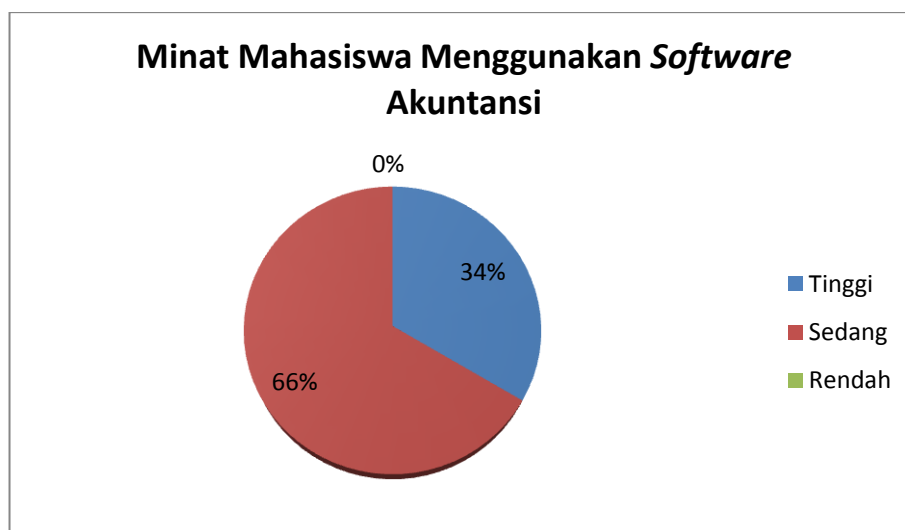


**Tabel 11. Kategori Kecenderungan Data Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	Tinggi	$> 32$	51	34%
2	Sedang	$16 - 32$	101	66%
3	Rendah	$< 16$	0	0%
Total			152	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan tabel kecenderungan variabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan Variabel Minat Menggunakan dalam penelitian ini dalam kategori sedang. Dengan rincian 0 responden berada dalam kategori rendah, 101 responden berada dalam kategori sedang dan 51 responden dalam kategori tinggi. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 7. *Pie Chart* Kecenderungan Data Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi**

## 2. *Computer Anxiety*

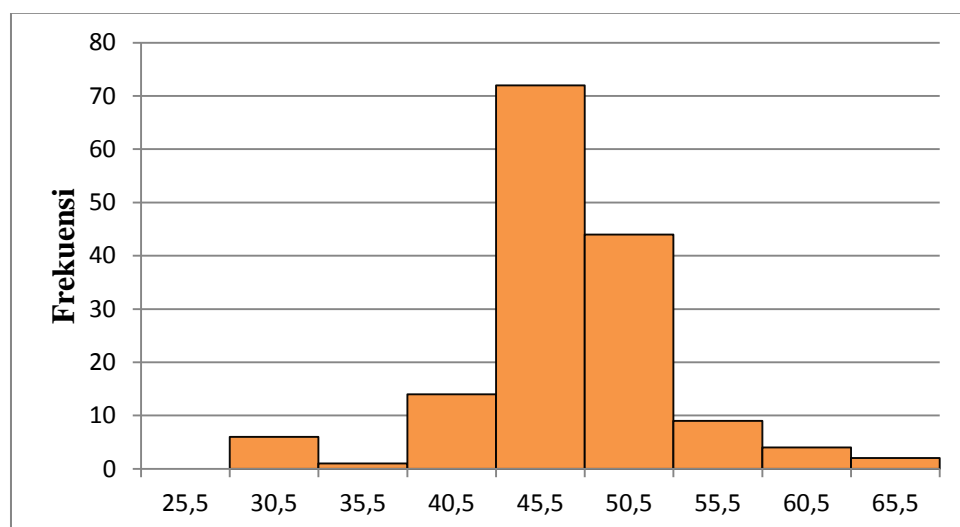
Kuesioner Variabel *Computer Anxiety* oleh mahasiswa terdiri dari 13 item pernyataan. Skor tertinggi yaitu 64, skor terendah 26, *mean* 44,50 dan standar deviasi 5,761. Jawaban dari variabel *Computer Anxiety* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 12. Distribusi Frekuensi Variabel *Computer Anxiety***

No.	Interval Skor	Frekuensi
1	26 – 30	6
2	31 – 35	1
3	36 – 40	14
4	41 – 45	72
5	46 – 50	44
6	51 – 55	9
7	56 – 60	4
8	61 – 65	2
Jumlah		152

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Tabel tersebut menunjukkan bahwa mayoritas skor jawaban responden pada interval antara 41-45. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 8. Histogram Distribusi Frekuensi Variabel *Computer Anxiety***

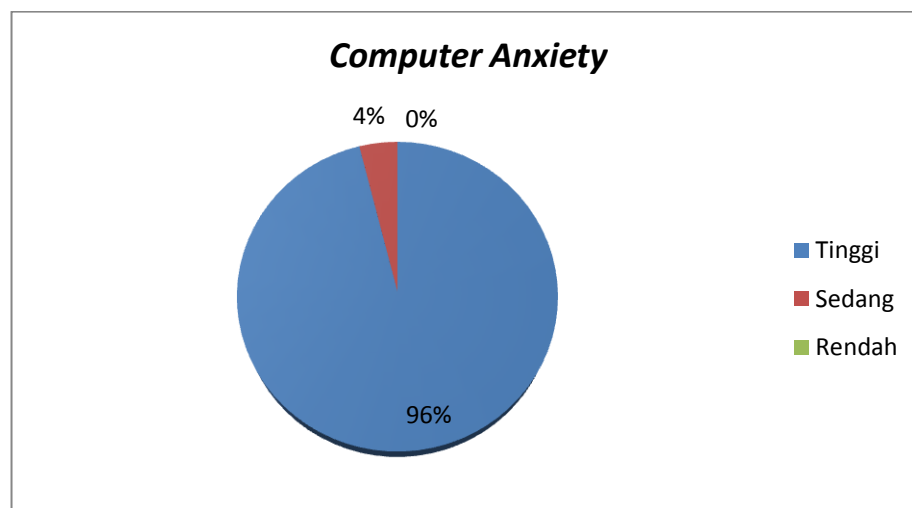
Selanjutnya Variabel *Computer Anxiety* akan dikategorikan dalam tiga kategori berikut:

**Tabel 13. Kategori Kecenderungan Data Variabel *Computer Anxiety***

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	Tinggi	$> 30$	146	96%
2	Sedang	$22 - 30$	6	4%
3	Rendah	$< 22$	0	0%
Total			152	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan tabel kecenderungan variabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan Variabel *Computer Anxiety* dalam penelitian ini dalam kategori tinggi. Dengan rincian 0 responden berada dalam kategori rendah, 6 responden berada dalam kategori sedang dan 146 responden dalam kategori tinggi. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 9. Pie Chart Kecenderungan Data *Computer Anxiety***

### 3. *Computer Attitude*

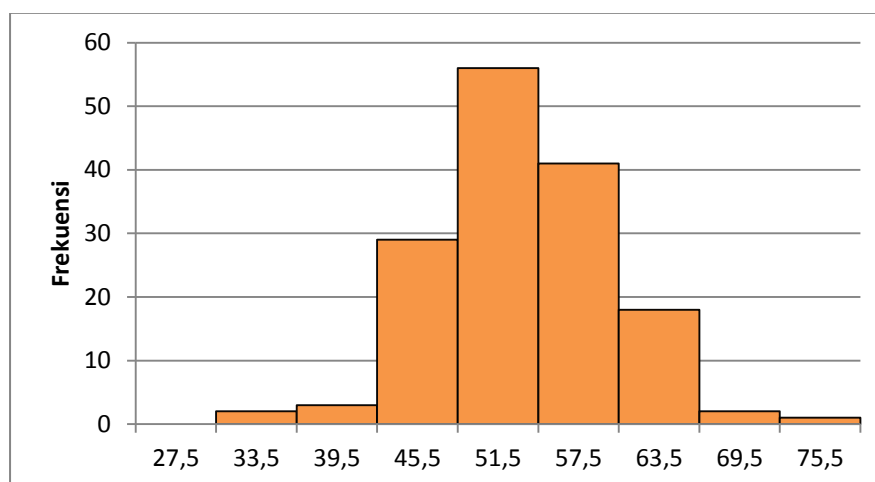
Kuesioner Variabel *Computer Attitude* oleh mahasiswa terdiri dari 14 item pernyataan. Skor tertinggi yaitu 70, skor terendah 28, *mean* 50,28 dan standar deviasi 6,688. Jawaban responden pada variabel *Computer Attitude* dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 14. Distribusi Frekuensi Variabel *Computer Attitude***

No.	Interval Skor	Frekuensi
1	28 – 33	2
2	34 – 39	3
3	40 – 45	29
4	46 – 51	56
5	52 – 57	41
6	58 – 63	18
7	64 – 69	2
8	70 – 75	1
Jumlah		152

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Tabel tersebut menunjukkan bahwa mayoritas skor jawaban responden pada interval antara 46-51. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 10. Histogram Distribusi Frekuensi *Computer Attitude***

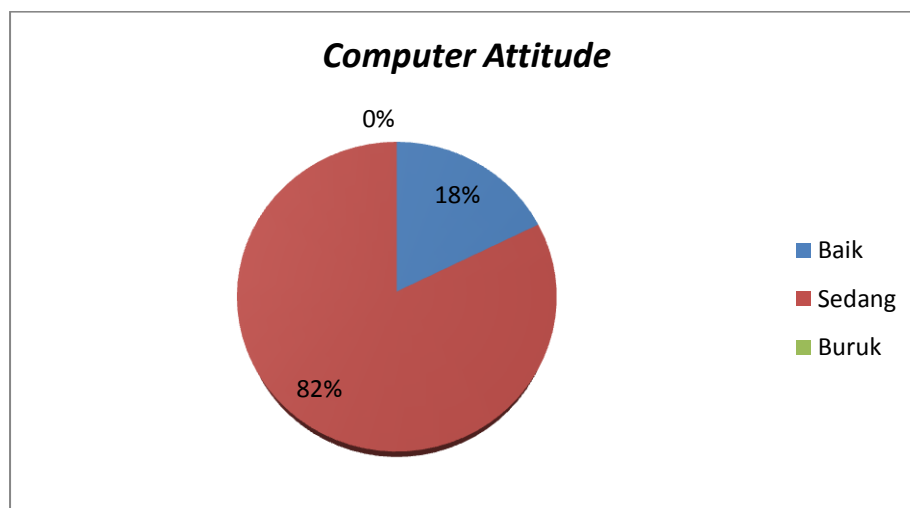
Selanjutnya Variabel *Computer Attitude* akan dikategorikan dalam tiga kategori berikut :

**Tabel 15. Kategori Kecenderungan Data Variabel *Computer Attitude***

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	Baik	> 56	27	18%
2	Sedang	28 – 56	125	82%
3	Buruk	< 28	0	0%
Total			152	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan tabel kecenderungan variabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan Variabel *Computer Attitude* dalam penelitian ini dalam kategori sedang. Dengan rincian 0 responden berada dalam kategori buruk, 125 responden berada dalam kategori sedang dan 27 responden dalam kategori baik. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 11. Pie Chart Kecenderungan Data *Computer Attitude***

#### 4. *Computer Self Efficacy* (CSE)

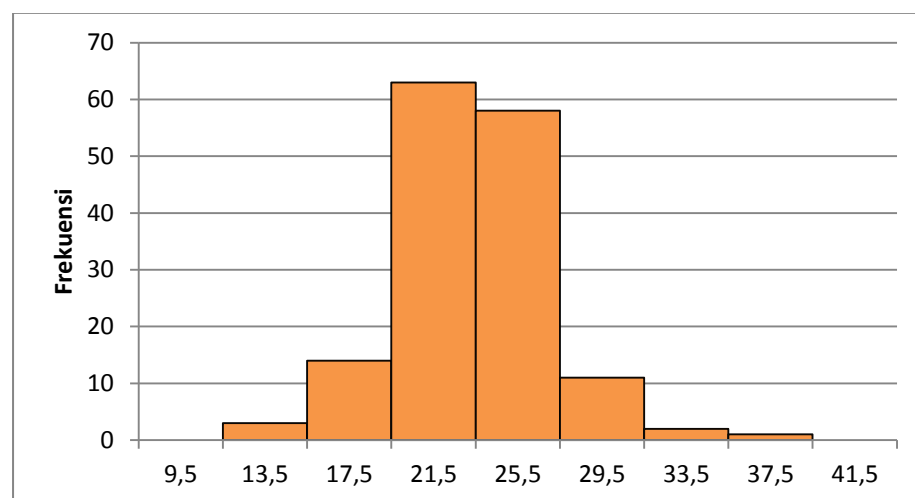
Kusioner Variabel *Computer Self Efficacy* (CSE) oleh mahasiswa terdiri dari 7 item pernyataan. Skor tertinggi yaitu 34, skor terendah 10, *mean* 21,18 dan standar deviasi 3,662. Jawaban responden pada variabel *Computer Self Efficacy* (CSE) dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 16. Distribusi Frekuensi Variabel *Computer Self Efficacy* (CSE)**

No.	Interval Skor	Frekuensi
1	10 – 13	3
2	14 – 17	14
3	18 – 21	63
4	22 – 25	58
5	26 – 29	11
6	30 – 33	2
7	34 – 37	1
8	38 - 41	0
Jumlah		152

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Tabel tersebut menunjukkan bahwa mayoritas skor jawaban responden pada interval antara 22-25. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 12. Histogram Distribusi Frekuensi *Computer Self Efficacy***

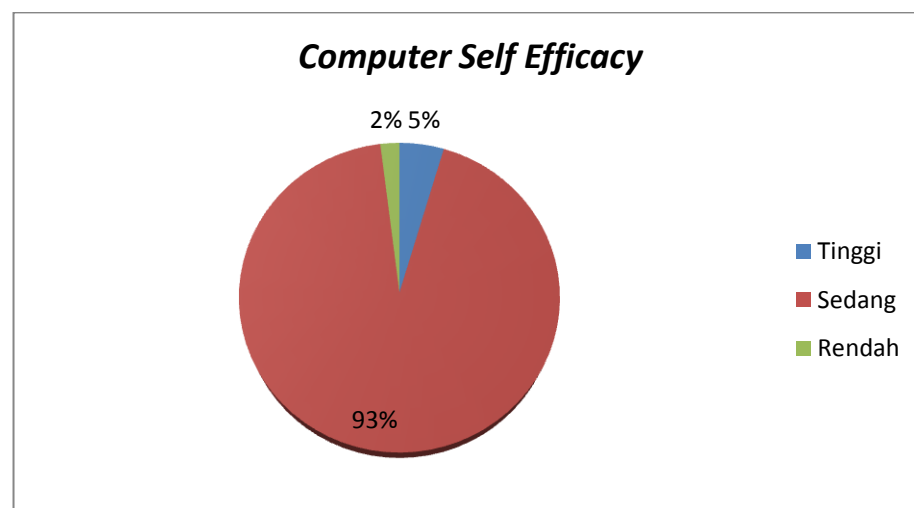
Selanjutnya Variabel *Computer Self Efficacy* (CSE) akan dikategorikan dalam tiga kategori berikut:

**Tabel 17. Kategori Kecenderungan Data Variabel *Computer Self Efficacy* (CSE)**

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	Tinggi	> 28	7	5%
2	Sedang	14 – 28	142	93%
3	Rendah	< 14	3	2%
Total			152	100%

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel kecenderungan variabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan Variabel *Computer Self Efficacy* (CSE) dalam penelitian ini dalam kategori sedang. Dengan rincian 3 responden berada dalam kategori rendah, 142 responden berada dalam kategori sedang dan 7 responden dalam kategori tinggi. Berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan histogram seperti berikut :



**Gambar 13. Pie Chart Kecenderungan Data *Computer Self Efficacy***

## D. Hasil Analisis Data

### 1. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian memiliki sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan teknik *Kolmogrov-Smirnov*. Jika variabel residual tidak terdistribusi normal, maka uji statistik t dan F menjadi tidak valid. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ . Berikut merupakan hasil perhitungan *Kolmogrov-Smirnov*:

**Tabel 18. Hasil Uji Normalitas**

	Signifikansi	Keterangan
<i>Unstandardized Residual</i>	0,584	Normal

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel tersebut dapat diketahui nilai signifikansinya sebesar 0,584. Angka tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dikatakan normal dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya.

#### b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan linier atau tidak. Kriteria yang diterapkan untuk pengujian linieritas adalah nilai signifikansi pada masing-masing variabel bebas lebih besar dari pada nilai taraf signifikansi *Deviation from Linearity* 0,05 maka hubungan antara



variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier. Hasil dari uji linieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 19. Hasil Uji Linieritas**

<b>Hubungan Variabel</b>	<b><i>Deviation from Linearity</i></b>	<b>Keterangan</b>
<i>Computer Anxiety</i> ( $X_1$ ) – Minat Menggunakan <i>Software Akuntansi</i> (Y)	0,621	Linier
<i>Computer Attitude</i> ( $X_2$ ) – Minat Menggunakan <i>Software Akuntansi</i> (Y)	0,485	Linier
<i>Computer Self Efficacy</i> ( $X_3$ ) – Minat Menggunakan <i>Software Akuntansi</i> (Y)	0,379	Linier

Sumber: Data primer yang diolah

Dari hasil uji linieritas pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa kedua variabel independen di atas memiliki nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 sehingga hal ini menunjukkan variabel penelitian memiliki hubungan linier.

### c. Uji Heteroskedastisitas

Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas. Untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi heterokedastisitas atau tidak yaitu dengan melihat nilai signifikansi masing-masing variabel, apabila lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heterokedastisitas, namun jika lebih kecil dari 0,05 maka terjadi heterokedastisitas. Hasil dari uji heterokedastisitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 20. Hasil Uji Heteroskedastisitas**

<b>Variabel</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Computer Anxiety</i>	0,324	Tidak terjadi Heterokedastisitas
<i>Computer Attitude</i>	0,250	Tidak terjadi Heterokedastisitas
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,797	Tidak terjadi Heterokedastisitas

Sumber: Data primer yang diolah

Dari hasil uji heterokedastisitas pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terjadi heterokedastisitas pada ketiga variabel tersebut.

#### **d. Uji Multikolinieritas**

Uji multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada tidaknya multikolinieritas dengan menyelidiki besarnya interkorelasi antar variabel bebasnya. Ada tidaknya multikolinieritas dapat dilihat dari besarnya *Tolerance Value* dan *Variance Inflation Faktor* (VIF), yaitu jika *Tolerance Value*  $\geq 0,10$  atau sama dengan nilai  $VIF \leq 10$ . Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 21. Hasil Uji Multikolinieritas**

Variabel	Perhitungan		Keterangan
	<i>Tolerance</i>	VIF	
<i>Computer Anxiety</i>	0,913	1,096	Tidak terjadi multikolinieritas
<i>Computer Attitude</i>	0,911	1,98	Tidak terjadi multikolinieritas
<i>Computer Self Efficacy</i>	0,997	1,003	Tidak terjadi multikolinieritas

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan semua variabel bebas mempunyai nilai  $Tolerance \geq 0,10$  dan nilai VIF  $VIF \leq 10$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel bebas dalam penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas.

## E. Uji Hipotesis

### 1. Hipotesis 1

H1 : Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Untuk menguji H1 dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana.

Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 22. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 1**

Konstanta	Koefisien	Perhitungan		Nilai t		Sig.
		R	$r^2$	Hitung	tabel	
29,407	0,174	0,196	0,032	2,452	1,65508	0,015

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan Tabel 22 dapat dibuat suatu persamaan untuk hipotesis 1 (H1), yaitu:

$$Y = 29,407 + 0,174 X_1$$

Dengan melihat nilai koefisien regresi *Computer Anxiety* sebesar 0,174 artinya terdapat hubungan positif antara *Computer Anxiety* dengan minat menggunakan *software* akuntansi, semakin tinggi *Computer Anxiety* maka akan semakin tinggi pula Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Nilai R sebesar 0,196 yang berarti mendekati 0, nilai R semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai R semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Nilai R sebesar 0,196 menggambarkan bahwa hubungan antara *Computer Anxiety* dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi lemah. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,032 menunjukkan bahwa Minat Menggunakan *Software* Akuntansi yang dijelaskan oleh *Computer Anxiety* sebesar 3,2%, sedangkan sisanya 96,8% dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar penelitian ini.

Dari *analysis of variance* (ANOVA) dapat diketahui nilai statistik F hitung sebesar 6,014 dan F tabel dari sampel yang berjumlah 152 sebesar 3,90 dengan nilai signifikansi sebesar 0,015 yang berarti signifikan, sedangkan nilai t hitung sebesar 1,981 (di atas nilai t tabel yaitu 1,65508) mengindikasikan bahwa *Computer Anxiety* berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini juga didukung dengan nilai signifikansi sebesar 0,049 lebih kecil

dari 0,05 berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Berdasarkan nilai koefisien regresi (0,174),  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,452 > 1,65508$ ) maka  $H_1$  diterima yaitu Terdapat pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

## 2. Hipotesis 2

$H_2$  : Terdapat pengaruh positif *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.

Untuk menguji  $H_2$  dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 23. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 2**

Konstanta	Koefisien	Perhitungan		Nilai t		Sig.
		R	$r^2$	Hitung	tabel	
30,416	0,087	0,150	0,022	1,858	1,65508	0,065

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan Tabel 23 dapat dibuat suatu persamaan untuk hipotesis 2 ( $H_2$ ), yaitu:

$$Y = 30,416 + 0,087 X_2$$

Dengan melihat nilai koefisien regresi *Computer Attitude* sebesar 0,087 artinya terdapat hubungan positif antara *Computer Attitude* dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Nilai R sebesar 0,150 yang berarti mendekati 0, nilai R semakin mendekati 1 berarti hubungan yang

terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai  $R$  semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Nilai  $R$  sebesar 0,150 menggambarkan bahwa hubungan antara *Computer Attitude* dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi lemah. Nilai koefisien determinasi ( $R$  Square) sebesar 0,022 menunjukkan bahwa minat menggunakan *software* akuntansi yang dijelaskan oleh *Computer Attitude* 2,2%, sedangkan sisanya 97,8% dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar penelitian ini.

Dari *analysis of variance* (ANOVA) dapat diketahui nilai statistik  $F$  hitung sebesar 3,451 dan  $F$  tabel dari sampel yang berjumlah 152 sebesar 3,90 dengan nilai signifikansi sebesar 0,065 yang berarti tidak signifikan, sedangkan nilai  $t$  hitung sebesar 1,858 (di atas nilai  $t$  tabel yaitu 1,65508) hal tersebut mengindikasikan bahwa *Computer Attitude* berpengaruh terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi namun pengaruh yang diberikan tidak signifikan. Berdasarkan uji hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel *Computer Attitude* tidak berpengaruh terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Dengan demikian  $H_2$  yang menyatakan “terdapat pengaruh positif *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi” tidak didukung oleh penelitian ini.

### 3. Hipotesis 3

$H_3$  : Terdapat pengaruh positif *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk menguji H3 dilakukan dengan analisis regresi linier sederhana.

Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 24. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 3**

Konstanta	Koefisien	Perhitungan		Nilai t		Sig.
		R	r <sup>2</sup>	Hitung	tabel	
30,416	0,205	0,198	0,039	2,478	1,65508	0,014

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan Tabel 24 dapat dibuat suatu persamaan untuk hipotesis 3 (H3), yaitu:

$$Y = 30,416 + 0,205 X_3$$

Dengan melihat nilai koefisien regresi *Computer Self Efficacy* (CSE) sebesar 0,205 artinya terdapat hubungan positif antara *Computer Self Efficacy* (CSE) dengan Minat Mahasiswa Menggunakan *Software Akuntansi*, semakin besar *Computer Self Efficacy* (CSE) maka akan semakin tinggi Minat Menggunakan *Software Akuntansi*. Nilai R sebesar 0,198 yang berarti mendekati 0, nilai R semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai R semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Nilai R sebesar 0,198 menggambarkan bahwa hubungan antara *Computer Self Efficacy* (CSE) dengan Minat Menggunakan *Software Akuntansi* lemah. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,039 menunjukkan bahwa Minat Menggunakan *Software Akuntansi* yang dijelaskan oleh *Computer Self Efficacy* sebesar 3,9%, sedangkan sisanya 96,1% dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar penelitian ini.

Dari *analysis of variance* (ANOVA) dapat diketahui nilai statistik F hitung sebesar 6,143 dan F tabel dari sampel yang berjumlah 152 sebesar 3,90 dengan nilai signifikansi sebesar 0,014 yang berarti signifikan, sedangkan nilai t hitung sebesar 2,478 (di atas nilai t tabel yaitu 1,65508) mengindikasikan bahwa *Computer Self Efficacy* (CSE) berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal ini juga didukung dengan nilai signifikansi sebesar 0,014 lebih kecil dari 0,05 berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Berdasarkan nilai koefisien regresi (0,205),  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $6,143 > 3,90$ ) dan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,478 > 1,65508$ ) maka H3 diterima yaitu Terdapat pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi.

#### 4. Hipotesis 4

H4 : Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.



**Tabel 25. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis 4**

Keterangan	Koefisien Regresi
Konstanta	22,949
<i>Computer Anxiety</i> (X1)	0,087
<i>Computer Attitude</i> (X2)	0,053
<i>Computer Self Efficacy</i> (X3)	0,194
R	= 0,288
R Square	= 0,083
F hitung	= 4,466
F tabel	= 3,90
Sig F	= 0,005

Sumber: Data primer yang diolah, 2016

Berdasarkan tabel 25, dapat dilihat bahwa nilai konstanta sebesar 22,949 dan koefisien regresi *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* masing-masing sebesar 0,087, 0,053, dan 0,194. Dari hasil tersebut, dapat dibuat persamaan regresi untuk hipotesis 4 sebagai berikut:

$$Y = 22,949 + 0,087X_1 + 0,053X_2 + 0,194X_3$$

Berdasarkan persamaan regresi di atas dapat diketahui:

- a. Nilai konstanta 22,949 dapat diartikan jika seluruh variabel independen dianggap konstan, maka nilai variabel dependen (kinerja keuangan) adalah sebesar 22,949 satuan.
- b. Nilai koefisien regresi *Computer Anxiety* adalah sebesar 0,087 diartikan jika terjadi kenaikan 1 satuan pada variabel *Computer Anxiety*, sedangkan variabel independen lainnya yaitu *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* dianggap konstan, maka variabel dependen (Minat Menggunakan *Software* Akuntansi) akan naik sebesar 0,087 satuan.

- c. Nilai koefisien regresi *Computer Attitude* sebesar 0,053 diartikan jika terjadi kenaikan 1 satuan pada variabel *Computer Attitude*, sedangkan variabel independen lainnya dianggap konstan, maka variabel dependen (Minat Menggunakan *Software* Akuntansi) akan naik 0,053 satuan.
- d. Nilai koefisien regresi *Computer Self Efficacy* sebesar 0,194 diartikan jika terjadi kenaikan 1 satuan pada variabel *Computer Self Efficacy*, sedangkan variabel independen lainnya dianggap konstan, maka variabel dependen (Minat Menggunakan *Software* Akuntansi) akan naik 0,194 satuan.

Tabel 26 menunjukkan nilai koefisien korelasi ( $R_{y(1,2,3)}$ ) sebesar 0,288 yang menggambarkan bahwa hubungan antara *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama dengan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi adalah lemah. Nilai koefisien determinasi ( $R^2_{y(1,2,3)}$ ) sebesar 0,083 menunjukkan bahwa variabel dependen (Minat Menggunakan *Software* Akuntansi) dipengaruhi sebesar 8,3% oleh variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy*, sedangkan sisanya sebesar 91,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Hasil uji F pada tabel 25 dapat dilihat nilai F hitung sebesar 4,466. Jika dibandingkan dengan nilai F tabel pada tingkat signifikansi 5% yaitu sebesar 3,90, maka nilai F hitung lebih besar daripada F tabel ( $4,466 >$

3,90). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi sebesar 8,3% secara signifikan. Hal itu juga didukung dengan nilai signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama.

Berdasarkan uji hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa variabel *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama berpengaruh positif signifikan terhadap variabel Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Hal tersebut ditunjukkan dengan F hitung 4,466 lebih besar daripada F tabel 3,90. Dengan demikian, hipotesis 4 yang menyatakan “Terdapat pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat menggunakan *software* akuntansi pada mahasiswa program studi akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta” diterima.

## **F. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi**

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis pertama yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Koefisien korelasi *Computer Anxiety* yaitu sebesar 0,196 yang menunjukkan bahwa

hubungan antara *Computer Anxiety* dan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi lemah. Selain itu, nilai koefisien determinan sebesar 0,032 menunjukkan bahwa Minat Menggunakan *Software* Akuntansi yang dijelaskan oleh *Computer Anxiety* adalah sebesar 3,2%

Nilai koefisien regresi *Computer Anxiety* ( $X_1$ ) sebesar 0,174 yang artinya setiap kenaikan *Computer Anxiety* sebesar 1 satuan akan meningkatkan Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi sebesar 0,174 satuan. Selain itu,  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $2,452 > 1,65508$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Dengan begitu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan *Computer Anxiety* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi. Semakin tinggi tingkat *Computer Anxiety* maka Minat Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa akan semakin tinggi.

Penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa menunjukkan bahwa tingkat *Computer Anxiety* yang terjadi pada tingkat yang rendah, dengan tingkat *computer anxiety* yang rendah maka akan meningkatkan minat menggunakan *software* akuntansi. Hal ini ditunjukkan dari hasil kuisioner yang diisi oleh responden mayoritas responden memberikan skor yang tinggi pada indikator *anticipation*.

*Computer anxiety* dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer. Apabila seseorang memiliki tingkat *Computer Anxiety* khususnya tingkat

*fear* yang tinggi maka akan mengurangi minat menggunakan *software* akuntansi. Namun seseorang yang memiliki tingkat *Computer Anxiety* khususnya tingkat *anticipation* yang tinggi maka akan meningkatkan Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Dengan begitu seseorang dengan tingkat *Computer Anxiety* khususnya tingkat *anticipation* yang tinggi maka minat menggunakan *software* akuntansi akan pada tingkat yang tinggi juga.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ryan Galih Syuhada (2013) & Irvan Nir Sudibyanto (2013). Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi.

## **2. Pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi**

Hasil penelitian ini tidak mendukung hipotesis kedua yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi pada mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Koefisien korelasi *Computer Attitude* yaitu sebesar 0,150 yang menunjukkan bahwa hubungan antara *Computer Attitude* dan Minat Menggunakan *Software* Akuntansi adalah lemah. Selain itu, nilai koefisien determinan sebesar 0,022 menunjukkan bahwa kinerja keuangan yang dijelaskan oleh *Computer Attitude* sebesar 2,2%.

Nilai koefisien regresi *Computer Attitude* ( $X_2$ ) sebesar 0,087 yang artinya setiap kenaikan *Computer Attitude* sebesar 1 satuan akan meningkatkan Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi sebesar 0,087 satuan. Selain itu,  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $1,858 > 1,65508$ ), Namun dengan tingkat signifikansi 0,065 ( $>0,05$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa *Computer Attitude* berpengaruh terhadap Minat Menggunakan *Software Akuntansi* namun pengaruh yang di berikan tidak signifikan. Dengan begitu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*.

*Computer Attitude* yaitu reaksi atau penilaian seseorang terhadap komputer berdasarkan kesenangan atau ketidaksenangannya terhadap komputer. Ada tiga indikator dalam *computer attitude* yaitu: *optimisme*, *pesimisme*, dan *intimidation*. Peningkatan pada ketiga indikator tersebut tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*. Hal ini dikarenakan keputusan berminat atau tidaknya seseorang terhadap suatu hal hanya diputuskan dengan kesenangan orang tersebut menggunakan sesuatu tanpa adanya paksaan. Sedangkan *Computer Attitude* hanya berfokus pada sikap atau perilaku seseorang yang muncul terhadap komputer yang di jelaskan pada ketiga indikator dari *Computer Attitude*. Sehingga apabila tingkat *Computer Attitude* mahasiswa tinggi atau rendah tidak akan mempengaruhi Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software*

Akuntansi atau dengan kata lain minat seseorang menggunakan *software* akuntansi tidak akan berhenti atau berubah karena etika seseorang tersebut terhadap komputer dan begitu pula sebaliknya. Hal ini tidak selaras dengan penelitian terdahulu oleh Irvan Nir Sudibyanto (2013) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan *Computer Attitude* terhadap Minat dalam berbisnis secara *online* pada mahasiswa akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Perbedaan hasil ini dikarenakan mahasiswa merasa Minat Menggunakan *Software* Akuntansi merupakan hal yang lebih edukatif atau serius untuk dipelajari. Sedangkan minat dalam berbisnis secara *online* mahasiswa merasa hal ini lebih menarik dan mengikuti *passion* dari mahasiswa itu sendiri, sehingga terdapat perbedaan hasil dari penelitian ini.

### **3. Pengaruh *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi**

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis ketiga yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi FE UNY. Koefisien korelasi *Computer Self Efficacy* yaitu sebesar 0,198 yang menunjukkan bahwa hubungan antara *computer self efficacy* dan minat menggunakan *software* lemah. Selain itu, nilai koefisien determinan sebesar 0,039 menunjukkan bahwa minat menggunakan *software* akuntansi yang dijelaskan oleh *computer self efficacy* adalah sebesar 3,9%.

Nilai koefisien regresi *Computer Self Efficacy* ( $X_3$ ) sebesar 0,205 yang artinya setiap kenaikan *computer self efficacy* sebesar 1 satuan akan meningkatkan minat menggunakan *software* akuntansi sebesar 0,205 satuan. Selain itu,  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  table ( $2,478 > 1,65508$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa *computer self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Dengan begitu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan *computer self efficacy* terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Semakin tinggi tingkat *Computer Self Efficacy* maka Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi akan semakin meningkat.

*Computer Self Efficacy* diartikan sebagai penilaian kapabilitas dan keahlian komputer seseorang untuk melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan teknologi informasi. Apabila CSE seseorang itu tinggi maka secara langsung akan meningkatkan minat menggunakan *software* akuntansi, yang mana *software* akuntansi berhubungan dengan komputer dan teknologi informasi. Dengan begitu seseorang dengan tingkat CSE tinggi maka minat menggunakan *software* akuntansi akan pada tingkat yang tinggi juga.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Irvan Nir Sudibyanto (2013). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi.



#### 4. Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi

Hasil penelitian ini mendukung hipotesis keempat yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat menggunakan *software* akuntansi pada mahasiswa program studi akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi ( $(R_{y(1,2,3)})$ ) sebesar 0,288 menunjukkan bahwa hubungan antara *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap minat menggunakan *software* akuntansi adalah lemah. Selain itu, nilai koefisien determinasi ( $(R^2_{y(1,2,3,4)})$ ) sebesar 0,083 menunjukkan bahwa Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi yang dijelaskan oleh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* sebesar 8,3%, sedangkan sisanya 91,7% dijelaskan oleh sebab-sebab lain di luar penelitian ini.

Secara simultan, semakin tinggi *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy*, maka akan semakin tinggi pula minat menggunakan *software* akuntansi. Nilai F hitung yang lebih besar dari F tabel ( $4,466 > 3,90$ ) dan signifikansi lebih kecil dari 0,050 yaitu sebesar 0,005 menunjukkan bahwa pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* secara bersama-sama terhadap Minat

Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi sebesar 8,3% signifikan. Sedangkan, koefisien regresi berganda masing-masing variabel yaitu  $X_1 = 0,087$ ;  $X_2 = 0,053$ ; dan  $0,194X_3 = 0,194$ .

*Computer Anxiety* dapat diartikan sebagai sifat individu yang mengalami kegelisahan atau kecemasan terhadap adanya komputer. Terdapat dua indikator yang mempengaruhi *Computer Anxiety* yaitu, *fear* dan *anticipation*. Apabila tingkat *anticipation* lebih tinggi di banding dengan tingkat *fear* maka seseorang tersebut cenderung dapat mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan komputer dengan mudah. Dengan tingginya tingkat *anticipation* maka akan meningkatkan pula minat menggunakan *software* akuntansi.

*Computer Attitude* merupakan reaksi atau penilaian seseorang berdasarkan kesenangan atau ketidak senangannya terhadap komputer. Secara simultan kenaikan tingkat *computer attitude* mengakibatkan adanya peningkatan minat menggunakan *software* akuntansi walupun tidak signifikan.

*Computer Self Efficacy* (CSE) merupakan penilaian individu terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam menggunakan dan melaksanakan tugas-tugas menggunakan komputer dengan baik. Secara simultan apabila terjadi peningkatan pada *computer self efficacy*, maka akan meningkatkan minat menggunakan *software* akuntansi. Hal ini dikarenakan apabila seseorang merasa dirinya mampu menggunakan dan

melaksanakan tugas-tugas menggunakan komputer dengan baik, maka dirinya akan berminat menggunakan *software* akuntansi.

#### **G. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan kuesioner sehingga data yang dikumpulkan hanya menggambarkan pendapat mahasiswa terhadap minat menggunakan *software*, sehingga peneliti tidak bisa mengontrol jawaban mahasiswa yang tidak menunjukkan keadaan yang sesungguhnya. Kuesioner juga dapat memunculkan data yang dihasilkan mempunyai kesempatan terjadi bias karena perbedaan persepsi antara peneliti dengan mahasiswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
2. Temuan dari hasil penelitian ini membuktikan bahwa selain *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* terdapat faktor-faktor lain yang digunakan dalam studi mengenai Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi.
3. Penelitian ini hanya meneliti mahasiswa Program Studi Akuntansi FE UNY angkatan 2012-2014 sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk mahasiswa atau lembaga pendidikan lainnya di luar mahasiswa Program Studi Akuntansi FE UNY.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang *Computer anxiety*, *Computer Attitude*, dan *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Menggunakan *Software Akuntansi* Pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Computer Anxiety* berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,174. Nilai  $t$  hitung = 2,452 lebih besar dari  $t$  tabel = 1,65508 dan nilai signifikansinya sebesar 0,015 di bawah 0,05, sehingga H1 diterima atau dengan kata lain semakin tinggi tingkat *Computer Anxiety* maka Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi* akan meningkat.
2. Tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan *Computer Attitude* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,087. Nilai  $t$  hitung = 1,858 lebih besar dari  $t$  tabel = 1,65508 dan nilai signifikansinya sebesar 0,065 di atas 0,05, sehingga H2 ditolak atau dengan kata lain perubahan tingkat *Computer Attitude* tidak memberikan pengaruh terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*.
3. *Computer Self Efficacy* berpengaruh positif terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software Akuntansi*. Hal ini ditunjukkan oleh

nilai koefisien regresi sebesar 0,205. Nilai  $t$  hitung = 2,478 lebih besar dari  $t$  tabel = 1,65508 dan nilai signifikansinya sebesar 0,014 di bawah 0,05, sehingga H3 diterima atau dengan kata lain semakin tinggi tingkat *Computer Self Efficacy* maka Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi akan meningkat.

4. Terdapat pengaruh positif *Computer Anxiety*, *Computer Attitude*, & *Computer Self Efficacy* terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi. Nilai  $F$  hitung sebesar  $4,466 > F$  tabel 3,90 dengan signifikansi  $0,005 < 0,05$ . Hasil uji regresi berganda dengan koefisien regresi untuk variabel *Computer Anxiety* memberikan nilai koefisien 0,087; variabel *Computer Attitude* memberikan nilai 0,053; dan *Computer Self Efficacy* memberikan nilai 0,194. Semakin tinggi *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* & *Computer Self Efficacy* maka semakin tinggi pula Minat Mahasiswa Akuntansi Menggunakan *Software* Akuntansi.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian tersebut, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya agar mengkategorikan responden dengan lebih luas lingkupnya, yaitu bukan hanya mahasiswa akuntansi di UNY saja, namun dari perguruan tinggi lain atau masyarakat umum. Sehingga penelitian ini dapat lebih bisa digeneralisasikan.

2. Pada hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* memberikan sumbangan hanya 9,3% saja terhadap minat menggunakan *software* akuntansi. Sedangkan sisanya 90,7% dijelaskan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan penelitian mendatang dapat menambahkan variabel lainnya yang dapat berpengaruh lebih besar terhadap Minat Menggunakan *Software* Akuntansi.
3. Dari hasil penelitian ini memberikan informasi bahwa, mayoritas responden masih belum terbiasa menggunakan *software* akuntansi. Hal ini dilihat dari total skor 3 pertanyaan variabel *Computer Self Efficacy* (pertanyaan nomer 3, 4 & 5) yang total skornya kecil. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan pihak Universitas khususnya Fakultas Ekonomi dapat memberikan perhatian lebih, dengan cara menambah jam kuliah pada matakuliah yang di dalamnya terdapat materi yang mempraktikkan langsung *software* akuntansi. Hal ini agar mahasiswa program studi akuntansi lebih terbiasa menggunakan *software* akuntansi yang nantinya sangat bermanfaat saat di dunia kerja.
4. Untuk lebih dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam berkomputer atau menggunakan *software* akuntansi, Universitas diharapkan lebih mengoptimalkan lagi perkembangan teknologi komputer khususnya *software-software* akuntansi dan kemudian diaplikasikan dalam proses pembelajaran dengan terus memperbaharui aplikasi serta program-program lainnya. Muatan mata kuliah terkait dengan penggunaan

*Software* akuntansi sebaiknya lebih diperdalam lagi seiring dengan perkembangan jaman, agar mahasiswa Fakultas Ekonomi Khususnya mahasiswa Akuntansi bisa lebih mengeksplor kemampuan diri sendiri serta mengaplikasikan ilmu yang didapat di perkuliahan ke dalam dunia kerja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adamson, I., & Shine, J. (2003). "Extending the New Technology Acceptance Model to Measure the End User Information System Satisfaction in a Mandatory Environment; A Bank's Treasury". *Technology Analysis & Strategic Management*. Vol. 15 no. 4 pp 441-455.
- Ajzen, I dan Madden (2005). "Prediction of Goal-Directed Behavior: Attitudes, Intentions, and Perceived Behavioral control". *Journal of Experimental Social Psychology*. Vol. 22. pp. 453-474.
- Agatha Irine Kartika Sari & Yesef Widya Karsana (2014). "Pengaruh *Computer Self Efficacy* dan Motivasi Belajar Terhadap *Computer Anxiety* Mahasiswa Akuntansi Dalam Menggunakan *Software Akuntansi*". *Buletin Ekonomi*. Vol. 12, No. 1.
- Agus Raharjo. (2002). *Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, Bandung: Citra AdityaBakti.
- Ahmad Bustami. (1999). *Cara Mudah Belajar Internet, HomeSite dan HTML*. Jakarta:Dinastindo.
- Anderson, A. (1996). "Predictors of Computer Anxiety and Performance in Information Systems". *Computers in Human Behavior*. 12(1), 61-77.
- Arief Wibowo. (2006). Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Diambil dari: [https://www.academia.edu/640836/Kajian\\_Tentang\\_Perilaku\\_Pengguna\\_Sistem\\_Informasi\\_Dengan\\_Pendekatan\\_Technology\\_Acceptance\\_Model\\_TAM\\_](https://www.academia.edu/640836/Kajian_Tentang_Perilaku_Pengguna_Sistem_Informasi_Dengan_Pendekatan_Technology_Acceptance_Model_TAM_), pada tanggal 6 April 2016.
- Ayersman, D. J. (1996). "Effects of Computer Instruction, Learning Style, Gender, and Experience on Computer Anxiety". *Computers in the Schools*. 12 (4), 15-30.
- Broome, T., & Havelka, J. 2009. "Determinants Of Computer Anxiety In Business Students". *The Review of Business Information Systems*. Volume 6, Number 2.



- Brosnan, M.J. 1999. "The Impact of Computer Anxiety and Self-efficacy Upon Performance". *Journal of Computer Assisted Learning*. 14. 1998. pp. 223-234.
- Bryan, Pam Dupin. Reducing Computer Anxiety in adults to Use Microcomputers. (www.yahoo.com). Diakses Pada 30 Maret 2016.
- Burkett, W.H., Compton, D.M. and Burkett, G.G. (2001). "An Examination of Computer Attitudes, Anxieties, and Aversions Among Diverse College Populations: Issues Central to Understanding Information Sciences in the New Millennium". *Informing Science* (4:3). pp, 77-85.
- Comer, F.G., & Geissler, C. (1998). *A Methodology for Software Evaluation*. Proceedings of SITE 98, Washington DC.
- Chau, P. Y. K., dan Hu, P. J. (2002). "Examining the Technology Acceptance Model Using Physical Acceptance of Telemedicine Technology". *Journal of Management Information Systems*. Vol. 16. No. 2. pp. 91-112.
- Crow and Crow. (1973). *An Outline of Psychology* (Terjemahan Z.Kazijan) Surabaya : PT Bina Ilmu
- Dhandhung Budi Kuntardi. 2004. "Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* Terhadap keahlian Akuntan Pendidik Dalam Menggunakan Komputer", *Skripsi*. Jurusan Akuntansi Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Dinar Widyo Utomo. (2012). "Pengaruh *Computer Anxiety* dan *Computer Attitude* Terhadap Keahlian Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Komputer Pada Penulisan Skripsi". *Skripsi*. Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Doyle, E. (2005). "Computer Anxiety, Self-Efficacy, Computer Experience: An investigation throughout a Computer Science degree". *ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference*. October 19 – 22, 2005.
- Emmons, B. A. (2003). "Computer Anxiety, Communication Preferences, and Personality Type in the North Carolina Cooperative Extension Service". *Unpublished Doctoral Dissertation*. North Carolina State University.

- Fahmi N. Nasution. 2004. Penggunaan Teknologi Informasi Berdasarkan Aspek Perilaku (Behavioral Aspect). Diambil dari <http://digilib.usu.ac.id/download/fe/akuntansi-fahmi2.pdf>, pada tanggal 23 Mei 2016.
- Femilia Zahra. (2009). “Pengaruh Kualitas Informasi, Kemampuan Individual dan Norma Subyektif Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Internet Sebagai Sumber Pustaka”. *Skripsi*. Universitas Tadulako.
- Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Edisi 5. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hariningsih, 2005. *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Harrison, A.W. dan Rainer, K.R. 1992. “The Influence of Individual Differences on Skill in End-User Computing”. *Journal of Management Information System*. Vol 9. 1. Summer, 93-111.
- Hartono, J. (2007). *Sistem Informasi Keprilaku*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Husein, Umar. 2011. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis bisnis*. Edisi 1. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Igbaria, M and Parasuraman, S., 1989, A Path Analytic Study of Individual Characteristics Computer Anxiety, and Attitude Toward Microcomputers, *Journal of Management*, Vol. 15 No. 3.
- Irmadhani. (2012). “Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Computer Self Efficacy Terhadap Penggunaan E-banking pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”. *Skripsi Tidak diterbitkan*.
- Irvan Nir Sudibyanto. (2013). “Pengaruh *Computer Anxiety*, *Computer Attitude* dan *Computer Self Efficacy* Terhadap Minat Dalam Berbisnis Secara Online Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta”. *Skripsi*. Program Studi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kaplan, Harold I, Sadock, Benjamin J, & Grebb, Jack. A. (1997). *Sinopsis Psikiatri*. Jakarta: Binarupa Aksara.

- Loyd, B., & Gressard, C. (1984). Reliability and Factorial Validity of Computer Attitude Scales. *Education and Psychological Measurement*, 44, 501-505.
- Mahar, D., Henderson, R., & Deane, F. (1997) The Effect of Computer Anxiety, State Anxiety, and Computer Experience on Users Performance of Computer based Tasks. *Personality and Individual Difference*, 22(5), 682-692.
- Nickell, G. S., & Pinto, J. N. (1986). "The Computer Attitude Scale". *Computers in Human Behavior*. 2, 301-306.
- Orr. (2000). Barriers to the Treatment of Social Anxiety. *Journal of Psychiatry*. 1(57), 521-527.
- Patmawati (2015). "Analisis Faktor Penggunaan *Software* Akuntansi Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM)". Skripsi. Program Studi Akuntansi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Surabaya.
- Ranowati Tjandra. (2007). "*Computer Anxiety* dari Perspektif Gender dan Pengaruhnya Terhadap Keahlian Pemakai Komputer dengan Variabel Moderasi *Locus of Control*". (Studi Empiris Pada *Novice Account Assistant* di Akademi Akuntansi YKPN Yogyakarta). *Tesis*. Program Studi Magister Sains Akuntansi Universitas Diponogoro.
- Rifa, D., & Gudono. (1999). Pengaruh Faktor Demografi dan Personality terhadap keahlian dalam End User Computing. *Jurnal Riset Akuntansi Indonesia*, 2(1), 20-36.
- Rosen, L.D., & Weil, M.M. (2010). Computers, Classroom Instruction, and the Computerphobic University Student. *Collegiate Microcomputer*. 8(4), 275-283.
- Rustiana (2004). "*Computer Self Efficacy* (CSE) Mahasiswa Akuntansi Dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Perspektif Gender". *Jurnal Akuntansi & Keuangan*. Vol. 6 No 1.
- Saade, R.G., Kira, D. (2009). Computer Anxiety in E-Learning: The Effect of Computer Efficacy. *Journal of Information Technology Education*, Vol. 8.

- Sudaryono, Eko Arif dan Istiati Astuti. (2005). "Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi dalam Menggunakan Komputer (Survei pada Perusahaan Tekstil di Surakarta)". *Proceeding Simposium Nasional Akuntansi VIII* 15-16 September: 894-902.
- Sugiyono. 2008. *Methodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Adi Mahasatya.
- Trisnawati, R & Shinta Permatasari. 2000. "Pengaruh Faktor Personality terhadap Keahlian dalam Menggunakan Komputer". *Empirika*. No. 26. Desember. 83-93.

# LAMPIRAN

**Lampiran 1. Kuisioner Penelitian****SURAT PENGANTAR KUESIONER**

Kepada Yth.  
Saudara/Saudari Rekan Mahasiswa FE UNY  
Di tempat

Dengan hormat,

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam penyelesaian pendidikan pada Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai bahan penulisan skripsi kami melaksanakan penelitian dengan judul

***PENGARUH COMPUTER ANXIETY, COMPUTER ATTITUDE, DAN  
COMPUTER SELF EFFICACY TERHADAP MINAT MAHASISWA  
MENGUNAKAN SOFTWARE AKUNTANSI***

Sehubungan dengan itu, saya mohon kesediaan Anda, untuk mengisi kuesioner ini sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Perlu kami sampaikan bahwa hasil penelitian ini hanya untuk kepentingan akademik dan tidak akan berpengaruh pada status Anda sebagai seorang mahasiswa Akuntansi yang pada saat ini sedang menulis skripsi.

Bantuan dari Anda untuk mengisi kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya, secara obyektif, dan apa adanya sangat berarti bagi penelitian ini. Untuk itu kami ucapkan terima kasih.

Peneliti,

**APRILIAN KUSUMA PUTRA**

**12812141011**

**Petunjuk Pengisian Kuesioner:**

1. Tulislah identitas Anda pada tempat yang telah disediakan di bawah ini.
2. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pertanyaan atau pernyataan di dalam angket dengan cermat.
3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
4. Satu pertanyaan atau pernyataan hanya boleh dijawab dengan satu pilihan jawaban.
5. Pilihan jawaban yang tersedia:
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - R : Ragu
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju

**Identitas Responden**

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis Kelamin : P / L
4. Angkatan :

**A. Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi**

No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya berminat menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir)					
2.	Saya berminat mengakses <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir) di sela-sela waktu luang saya					
3.	Saya berminat menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir) untuk menyelesaikan pekerjaan atau tugas saya					
4.	Saya berkeinginan untuk mencoba menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB,					

No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
	<i>Accourate &amp; Zahir</i> ) sesering mungkin					
5.	Saya menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate &amp; Zahir</i> ) untuk membuat laporan keuangan yang menjadi tanggung jawab saya					
6.	Saya lebih sering menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate &amp; Zahir</i> ) daripada secara manual dalam proses pencatatan atau pembuatan laporan keuangan					
7.	Di masa depan saya akan menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accurate &amp; Zahir</i> ) untuk hal yang bermanfaat					
8.	Saya memiliki keinginan untuk terus menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate &amp; Zahir</i> ) di masa yang akan datang					
9.	Di masa depan saya akan memilih untuk menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate &amp; Zahir</i> ) daripada secara manual					

#### B. COMPUTER ANXIETY

No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya takut menggunakan komputer karena takut membuat kesalahan yang tidak dapat saya perbaiki					
2.	Saya merasa takut menggunakan komputer					
3.	Saya merasa tidak mantap dengan kemampuan saya untuk menginterpretasikan komputer					
4.	Saya menghindari dari komputer karena asing ( <i>unfamiliar</i> ) bagi saya yang mengintimidasi saya					
5.	Saya takut kalau saya melakukan kesalahan yang menyebabkan sebagian informasi besar di komputer rusak/hilang karena menekan tombol yang salah					
6.	Saya mengalami kesulitan dalam memahami aspek teknik komputer					
7.	Saya harus menjadi orang yang jenius untuk memahami semua tombol khusus					



No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
	yang ada di sebagian terminal komputer ( <i>computer terminal</i> )					
8.	Saya berfikir bahwa saya tidak bisa memahami bahasa pemrograman komputer					
9.	Saya tidak suka bekerja dengan mesin yang lebih pintar ( <i>smarter</i> ) dari pada saya					
10.	Saya takut jika saya mulai menggunakan komputer saya menjadi tergantung dan kehilangan beberapa kemampuan berfikir ( <i>reasoning skill</i> ) saya					
11.	Tantangan dalam mempelajari komputer itu sangat menyenangkan ( <i>exciting</i> )					
12.	Saya ingin menggunakan komputer dalam pekerjaan saya					
13.	Belajar menggunakan komputer itu seperti mempelajari keterampilan baru, semakin banyak berlatih maka akan semakin baik					
14.	Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari tentang komputer dan akan menggunakan komputer					
15.	Saya yakin bahwa dengan waktu dan latihan saya akan merasa nyaman bekerja dengan komputer seperti saya bekerja dengan mesin ketik					
16.	Setiap orang dapat belajar menggunakan komputer jika mereka sabar dan termotivasi					
17.	Saya merasa bahwa komputer merupakan alat yang penting baik di lingkungan pendidikan maupun di lingkungan kerja					
18.	Saya merasa bahwa akan mampu mengikuti perkembangan yang terjadi dalam dunia komputer					

### C. COMPUTER ATTITUDE

No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Lambat laun kehidupan kita akan dikendalikan oleh komputer					
2.	Komputer mengalihkan atau mengubah orang-orang ke dalam hal yang lain					

No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
3.	Komputer akan mengarungi pentingnya berbagai macam pekerjaan yang saat ini dilakukan manusia					
4.	Orang-orang akan menjadi budak komputer					
5.	Komputer dapat mengurangi nilai kemanusiaan terhadap kehidupan bermasyarakat					
6.	<i>Overuse computer</i> (pemanfaatan komputer yang berlebihan) akan dapat membahayakan kehidupan					
7.	Lambat laun seluruh dunia akan dijalankan oleh komputer secara kompleks					
8.	Komputer akan menggantikan kebutuhan dalam lingkungan kerja manusia					
9.	Komputer tidak akan pernah menggantikan kehidupan manusia					
10.	Penggunaan komputer merupakan peningkatan standar kehidupan manusia					
11.	Komputer merupakan suatu alat yang cepat dan efisien dalam mendapatkan informasi					
12.	Hidup akan menjadi lebih mudah dan cepat dengan adanya komputer					
13.	Terdapat kemungkinan yang tidak terbatas atas amplikasi komputer yang belum ada sampai saat ini					
14.	Komputer berperan terhadap kebaikan sesuatu sehingga kita dapat menikmatinya					
15.	Komputer mampu mengeliminasi atau menggantikan pekerjaan yang banyak dan membosankan					

#### D. COMPUTER SELF EFFICACY

No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
1.	Saya bisa membuat laporan dan menyelesaikan tugas saya menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & <i>Zahir</i> ) walaupun tidak ada orang lain di sekitar saya untuk memberitahu saya bagaimana cara menggunakannya					

No	Pertanyaan atau Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	R	S	SS
2.	Saya bisa membuat laporan dan menyelesaikan tugas saya menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir) jika ada seseorang yang membantu saya untuk memulai prosedur pembuatan laporan					
3.	Saya tidak akan meminta bantuan orang lain apabila saya menemui kesulitan ketika menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir)					
4.	Saya tidak membutuhkan panduan manual ketika sedang menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir)					
5.	Saya tidak membutuhkan bantuan online ketika sedang menggunakan <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir)					
6.	Saya dapat membuat laporan keuangan atau menyelesaikan tugas akuntansi saya jika menggunakan komputer					
7.	Saya bisa membuat laporan atau menyelesaikan tugas saya melalui <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir) walaupun saya belum pernah menggunakan <i>software</i> tersebut					
8.	Saya bisa membuat laporan atau menyelesaikan tugas saya melalui <i>software</i> akuntansi (MYOB, <i>Accourate</i> & Zahir) ketika saya melihat sekali saja orang lain menggunakan <i>software</i> tersebut					

## Lampiran 2. Tabel Data Uji Instrumen

### 1. Minat Mnggunakan

Responden	Butir Soal									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	4	3	4	4	3	2	4	4	4	32
2	5	1	4	3	2	2	5	3	5	30
3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	33
4	5	3	5	5	5	2	5	5	5	40
5	4	4	4	3	3	2	4	4	5	33
6	4	2	4	2	3	2	4	3	3	27
7	5	4	4	4	1	3	4	4	5	34
8	5	4	4	4	4	2	5	4	5	37
9	4	3	3	3	3	4	4	4	4	32
10	4	3	3	2	4	2	4	3	4	29
11	3	2	4	3	3	2	4	4	5	30
12	5	4	4	5	5	3	5	5	2	38
13	4	4	4	4	3	3	5	4	4	35
14	4	3	4	3	3	4	4	3	4	32
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
16	4	4	4	4	4	5	5	5	5	40
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
18	5	4	5	4	5	5	5	3	5	41
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
20	4	4	5	4	4	3	5	4	4	37
21	5	4	4	4	4	4	5	4	4	38
22	4	2	5	4	2	3	5	4	4	33
23	4	4	4	3	5	4	4	4	4	36
24	4	2	3	2	4	2	4	3	3	27
25	5	4	5	4	5	5	4	4	4	40
26	4	2	2	5	4	2	5	5	4	33
27	4	3	4	4	4	3	4	4	4	34
28	4	2	2	4	3	2	4	4	4	29
29	4	4	4	4	4	2	4	4	4	34
30	5	5	4	4	2	2	5	5	3	35
Total	128	99	118	111	108	90	131	119	123	1027

## 2. Computer Anxiety

Responden	Butir Soal																		Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	2	2	2	2	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	4	5	5	5	5	5	4	5	5	54
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	5	5	4	4	4	4	54
4	1	1	1	1	1	1	2	4	5	1	5	5	5	5	1	5	5	3	52
5	2	1	2	1	1	4	3	4	2	4	4	5	5	4	4	4	4	4	58
6	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	54
7	2	1	2	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	5	5	5	5	5	61
8	1	1	3	2	1	2	2	2	2	2	4	5	5	4	4	5	4	4	53
9	1	1	4	1	1	2	1	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	50
10	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	5	5	5	4	5	5	5	49
11	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	5	5	5	5	4	5	3	4	49
12	2	2	2	2	5	1	5	2	1	3	5	3	4	4	4	4	5	5	59
13	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	49
14	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	43
15	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	4	4	4	4	3	4	5	4	50
16	2	1	2	1	4	4	4	2	1	2	4	5	5	5	4	4	5	4	59
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	36
18	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	4	5	5	5	5	5	4	4	63
19	1	1	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	52
20	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	4	4	5	5	2	4	4	4	52
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	5	5	5	5	5	5	4	58
22	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	52
23	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	4	4	5	4	4	4	4	4	55
24	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	4	4	5	4	4	4	4	3	53
25	1	1	1	2	2	3	2	2	1	2	4	5	4	4	4	4	5	5	52
26	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	50
27	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	58
28	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	4	5	5	5	5	5	5	4	51
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	52
30	1	2	1	1	2	3	3	3	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	50
Total	48	44	53	48	61	66	66	76	55	70	115	125	134	130	118	128	129	122	1588

### 3. Computer Attitude

Responden	Butir Soal															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	52
2	4	4	5	4	5	5	4	4	1	4	4	4	5	4	4	61
3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	51
4	4	5	5	2	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	68
5	2	4	3	3	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	56
6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	58
7	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	5	4	4	4	5	59
8	4	4	3	2	3	3	3	4	5	4	4	5	4	4	4	56
9	2	4	4	1	2	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	59
10	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	59
11	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	5	59
12	3	2	2	1	4	5	2	3	2	2	5	4	4	4	4	47
13	2	2	4	1	2	2	2	3	5	4	4	4	4	4	4	47
14	3	3	3	1	1	5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	47
15	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	52
16	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	2	4	2	46
17	2	2	4	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	46
18	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	5	4	66
19	4	4	4	3	5	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	57
20	3	4	2	2	3	3	3	3	4	4	5	4	3	4	3	50
21	2	4	4	2	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	49
22	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	66
23	3	4	3	2	2	4	2	2	5	4	4	4	4	4	4	51
24	2	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	52
25	2	4	4	2	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	4	47
26	2	4	4	2	1	5	4	4	5	4	4	4	2	4	4	53
27	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	58
28	2	3	5	1	3	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	59
29	2	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	54
30	5	5	5	1	1	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	61
Total	92	112	116	70	94	113	97	110	100	121	131	128	119	124	119	1646

4. *Computer Self Efficacy*

Responden	Butir Soal								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	3	2	2	2	2	2	2	3	18
2	4	4	2	2	2	4	1	2	21
3	3	2	3	3	3	3	3	3	23
4	5	2	1	2	1	5	1	1	18
5	2	4	1	1	1	1	2	2	14
6	3	2	2	4	3	3	3	3	23
7	2	1	2	2	2	4	2	2	17
8	4	2	2	2	2	4	4	4	24
9	3	3	2	4	3	3	3	3	24
10	3	2	2	2	2	3	2	3	19
11	3	1	3	1	1	4	3	4	20
12	5	1	5	2	2	5	5	5	30
13	4	2	3	2	2	3	3	3	22
14	3	2	4	4	4	4	4	4	29
15	2	2	2	2	2	4	4	3	21
16	2	2	1	1	2	4	4	2	18
17	4	2	2	2	4	4	2	2	22
18	3	1	2	3	3	4	3	2	21
19	3	2	2	2	2	4	2	3	20
20	3	2	3	2	2	4	3	3	22
21	4	2	4	2	2	4	4	4	26
22	4	2	4	1	2	4	1	3	21
23	4	1	5	3	3	3	2	3	24
24	2	2	4	3	3	4	1	2	21
25	3	2	4	2	2	4	2	4	23
26	2	2	4	2	2	4	2	2	20
27	3	2	4	3	3	4	4	3	26
28	4	4	4	4	2	2	4	3	27
29	4	2	4	2	2	4	4	4	26
30	5	5	5	4	4	4	4	4	35
Total	99	65	88	71	70	109	84	89	675

### Lampiran 3. Hasil Uji Reliabilitas dan Uji Validitas

#### A. Hasil Reliabilitas dan Uji Validitas Variabel Minat Menggunakan *Software Akuntansi*

Correlations											
		MM1	MM2	MM3	MM4	MM5	MM6	MM7	MM8	MM9	TOTAL
MM1	Pearson Correlation	1	,320	,316	,367*	,079	,126	,484**	,136	,019	,507**
	Sig. (2-tailed)		,085	,089	,046	,677	,507	,007	,472	,922	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM2	Pearson Correlation	,320	1	,372*	,351	,274	,448*	,111	,371*	-,046	,704**
	Sig. (2-tailed)	,085		,043	,057	,142	,013	,560	,044	,810	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM3	Pearson Correlation	,316	,372*	1	,200	,149	,355	,229	-,005	,210	,582**
	Sig. (2-tailed)	,089	,043		,290	,433	,054	,223	,979	,266	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM4	Pearson Correlation	,367*	,351	,200	1	,234	,165	,414*	,755**	,055	,686**
	Sig. (2-tailed)	,046	,057	,290		,214	,383	,023	,000	,773	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM5	Pearson Correlation	,079	,274	,149	,234	1	,360	,025	,145	-,135	,522**
	Sig. (2-tailed)	,677	,142	,433	,214		,051	,897	,444	,476	,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM6	Pearson Correlation	,126	,448*	,355	,165	,360	1	,000	,000	,092	,622**
	Sig. (2-tailed)	,507	,013	,054	,383	,051		1,000	1,000	,628	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM7	Pearson Correlation	,484**	,111	,229	,414*	,025	,000	1	,340	,078	,447*
	Sig. (2-tailed)	,007	,560	,223	,023	,897	1,000		,066	,681	,013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM8	Pearson Correlation	,136	,371*	-,005	,755**	,145	,000	,340	1	-,071	,505**
	Sig. (2-tailed)	,472	,044	,979	,000	,444	1,000	,066		,710	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
MM9	Pearson Correlation	,019	-,046	,210	,055	-,135	,092	,078	-,071	1	,220
	Sig. (2-tailed)	,922	,810	,266	,773	,476	,628	,681	,710		,242
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,507**	,704**	,582**	,686**	,522**	,622**	,447*	,505**	,220	1
	Sig. (2-tailed)	,004	,000	,001	,000	,003	,000	,013	,004	,242	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

#### Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	30	100,0
Excluded <sup>a</sup>	0	,0
Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,715	8



## B. Hasil Reliabilitas dan Uji Validitas Variabel *Computer Anxiety*

		Correlations																		
		CA1	CA2	CA3	CA4	CA5	CA6	CA7	CA8	CA9	CA10	CA11	CA12	CA13	CA14	CA15	CA16	CA17	CA18	TOTAL
CA1	Pearson Correlation	1	,676**	,353	,565**	,524**	,424	,402*	,034	,220	,266	-,140	-,134	-,305	-,344	,013	-,364*	-,209	-,283	,387
	Sig. (2-tailed)		,000	,056	,001	,003	,020	,028	,860	,242	,156	,460	,480	,101	,062	,946	,048	,267	,129	,035
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA2	Pearson Correlation	,676**	1	,212	,676**	,404*	,088	,253	,050	,190	-,049	-,363*	-,471**	-,253	-,350	,067	-,290	-,310	-,288	,125
	Sig. (2-tailed)	,000		,262	,000	,027	,643	,177	,795	,314	,797	,049	,009	,178	,058	,724	,120	,096	,122	,511
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA3	Pearson Correlation	,353	,212	1	,269	,183	,277	,143	,112	,161	,171	,045	-,043	-,260	-,377*	-,023	-,232	-,263	-,311	,215
	Sig. (2-tailed)	,056	,262		,150	,334	,139	,451	,554	,396	,366	,813	,821	,166	,040	,902	,217	,160	,095	,255
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA4	Pearson Correlation	,565**	,676**	,269	1	,413*	,159	,185	,034	,294	,086	-,210	-,134	-,305	-,430*	-,117	-,364*	-,384*	-,283	,172
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,150		,023	,402	,328	,860	,115	,727	,265	,480	,101	,018	,539	,048	,036	,129	,364
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA5	Pearson Correlation	,524**	,404*	,183	,413*	1	,435*	,803**	-,195	-,107	,329	-,066	-,247	-,252	-,059	,135	-,160	,076	,133	,557**
	Sig. (2-tailed)	,003	,027	,334	,023		,016	,000	,302	,575	,076	,730	,189	,179	,757	,476	,397	,690	,483	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA6	Pearson Correlation	,424	,088	,277	,159	,435*	1	,556**	,092	-,045	,364*	-,256	-,041	-,044	,000	,095	-,152	,011	,032	,499*
	Sig. (2-tailed)	,020	,643	,139	,402	,016		,001	,629	,814	,048	,172	,830	,818	1,000	,618	,424	,956	,885	,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA7	Pearson Correlation	,402*	,253	,143	,185	,803**	,556**	1	-,008	,000	,266	-,035	-,201	-,036	,086	,013	-,029	,139	,159	,619
	Sig. (2-tailed)	,028	,177	,451	,328	,000	,001		,965	1,000	,156	,854	,286	,850	,651	,946	,880	,462	,400	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA8	Pearson Correlation	,034	,050	,112	,034	-,195	,092	-,008	1	,547**	-,068	-,018	,017	,245	-,022	-,347	-,020	-,054	-,414*	,114
	Sig. (2-tailed)	,860	,795	,554	,860	,302	,629	,965		,002	,720	,925	,928	,192	,908	,061	,918	,778	,023	,549
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA9	Pearson Correlation	,220	,190	,161	,294	-,107	-,045	,000	,547**	1	-,194	,102	,174	,020	-,078	-,584**	,022	-,265	-,578**	,089
	Sig. (2-tailed)	,242	,314	,396	,115	,575	,814	1,000	,002		,304	,590	,359	,916	,684	,001	,910	,157	,001	,640
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA10	Pearson Correlation	,266	-,049	,171	,086	,329	,364*	,266	-,068	-,194	1	,200	,096	-,091	-,018	,304	-,097	,053	,234	,481*
	Sig. (2-tailed)	,156	,797	,366	,727	,076	,048	,156	,720	,304		,290	,615	,631	,927	,103	,609	,780	,213	,007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA11	Pearson Correlation	-,140	-,363*	,045	-,210	-,066	-,256	-,035	-,018	,102	,200	1	,684**	,367*	,314	-,056	,267	,253	,133	,355
	Sig. (2-tailed)	,460	,049	,813	,265	,730	,172	,864	,925	,590	,290		,000	,046	,091	,770	,153	,178	,483	,065
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA12	Pearson Correlation	-,134	-,471**	-,043	-,134	-,247	-,041	-,201	,017	,174	,096	,684**	1	,480**	,390	,093	,394	,242	,091	,365
	Sig. (2-tailed)	,480	,009	,821	,480	,189	,830	,286	,928	,359	,615	,000		,007	,033	,624	,031	,197	,632	,047
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA13	Pearson Correlation	-,305	-,253	-,260	-,305	-,252	-,044	-,036	,245	,020	-,091	,367*	,480**	1	,806**	,318	,733*	,490*	,371*	,457*
	Sig. (2-tailed)	,101	,178	,166	,101	,179	,818	,850	,192	,916	,631	,046	,007		,000	,087	,000	,006	,044	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA14	Pearson Correlation	-,344	-,350	-,377*	-,430*	-,059	,000	,086	-,022	-,078	-,018	,314	,390	,806**	1	,342	,783*	,621**	,514**	,472*
	Sig. (2-tailed)	,062	,058	,040	,018	,757	1,000	,651	,908	,684	,927	,091	,033	,000		,064	,000	,000	,004	,008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA15	Pearson Correlation	,013	,067	-,023	-,117	,135	,095	,013	-,347	-,584**	,304	-,056	,093	,318	,342	1	,430*	,343	,641**	,397*
	Sig. (2-tailed)	,946	,724	,902	,539	,478	,618	,946	,061	,001	,103	,770	,624	,087	,064		,018	,063	,000	,030
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA16	Pearson Correlation	-,364*	-,290	-,232	-,364*	-,160	-,152	-,029	-,020	,022	-,097	,267	,394*	,733*	,783*	,430*	1	,583**	,504**	,424*
	Sig. (2-tailed)	,048	,120	,217	,048	,397	,424	,880	,918	,910	,609	,153	,031	,000	,000	,018		,001	,005	,020
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA17	Pearson Correlation	-,209	-,310	-,263	-,384*	,076	,011	,139	-,054	-,265	,053	,253	,242	,490**	,621**	,343	,583**	1	,668**	,450**
	Sig. (2-tailed)	,267	,096	,160	,036	,690	,956	,462	,778	,157	,780	,178	,197	,006	,000	,063	,001		,000	,013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CA18	Pearson Correlation	-,283	-,288	-,311	-,283	,133	,032	,159	-,414*	-,578**	,234	,133	,091	,371*	,514**	,641**	,504**	,668**	1	,370*
	Sig. (2-tailed)	,129	,122	,095	,129	,483	,685	,400	,023	,001	,213	,483	,632	,044	,004	,000	,005	,000		,044
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,387	,125	,215	,172	,557**	,499*	,619**	,114	,089	,481**	,355	,365*	,457*	,472*	,397*	,424*	,450**	,370*	1
	Sig. (2-tailed)	,035	,511	,255	,364	,001	,005	,000	,549	,640	,007	,055	,047	,011	,008	,030	,020	,013	,044	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,732	13

## C. Hasil Reliabilitas dan Uji Validitas Variabel *Computer Attitude*

		Correlations															
		CATT1	CATT2	CATT3	CATT4	CATT5	CATT6	CATT7	CATT8	CATT9	CATT10	CATT11	CATT12	CATT13	CATT14	CATT15	TOTAL
CATT1	Pearson Correlation	1	,413 <sup>*</sup>	,187	,490 <sup>**</sup>	,492 <sup>**</sup>	,261	,263	,409 <sup>*</sup>	-,196	,162	,444 <sup>*</sup>	,226	,381 <sup>*</sup>	,214	,287	,687 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)		,023	,323	,006	,006	,163	,161	,025	,299	,392	,014	,229	,038	,256	,124	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT2	Pearson Correlation	,413 <sup>*</sup>	1	,392 <sup>*</sup>	,295	,146	,142	,273	,183	,063	,519 <sup>**</sup>	,153	,264	,094	,310	,167	,563 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,023		,032	,114	,442	,455	,144	,334	,739	,003	,420	,158	,621	,095	,377	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT3	Pearson Correlation	,187	,392 <sup>*</sup>	1	,194	,128	,049	,118	,369 <sup>*</sup>	-,141	,660 <sup>**</sup>	,117	,176	,322	,464 <sup>**</sup>	,301	,509 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,323	,032		,305	,499	,798	,535	,045	,457	,000	,537	,351	,082	,010	,106	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT4	Pearson Correlation	,490 <sup>**</sup>	,295	,194	1	,642 <sup>**</sup>	,155	,555 <sup>**</sup>	,187	-,491 <sup>*</sup>	,094	,146	-,111	,100	-,186	,113	,508 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,006	,114	,305		,000	,414	,001	,322	,006	,621	,443	,559	,599	,324	,553	,004
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT5	Pearson Correlation	,492 <sup>**</sup>	,146	,128	,642 <sup>**</sup>	1	,346	,588 <sup>**</sup>	,187	-,618 <sup>**</sup>	-,006	,382 <sup>*</sup>	,050	,423 <sup>*</sup>	-,035	,123	,585 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,006	,442	,499	,000		,061	,001	,322	,000	,974	,037	,791	,020	,856	,518	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT6	Pearson Correlation	,261	,142	,049	,155	,346	1	,599 <sup>**</sup>	,206	-,205	-,102	,228	,195	,078	,158	-,012	,455 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)	,163	,455	,798	,414	,061		,000	,274	,277	,592	,226	,301	,684	,404	,952	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT7	Pearson Correlation	,263	,273	,118	,555 <sup>**</sup>	,588 <sup>**</sup>	,599 <sup>**</sup>	1	,480 <sup>**</sup>	-,388 <sup>**</sup>	,140	,249	,248	,163	,005	,227	,660 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,161	,144	,535	,001	,001	,000		,007	,034	,459	,185	,187	,388	,980	,227	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT8	Pearson Correlation	,409 <sup>*</sup>	,183	,369 <sup>*</sup>	,187	,187	,206	,480 <sup>**</sup>	1	-,323	,303	,283	,385 <sup>*</sup>	,354	,330	,638 <sup>**</sup>	,618 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,025	,334	,045	,322	,322	,274	,007		,082	,104	,129	,036	,055	,075	,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT9	Pearson Correlation	-,196	,063	-,141	-,491 <sup>*</sup>	-,618 <sup>**</sup>	-,205	-,388 <sup>**</sup>	-,323	1	,178	-,197	,191	-,209	,115	-,277	-,233
	Sig. (2-tailed)	,299	,739	,457	,006	,000	,277	,034	,082		,347	,297	,312	,267	,546	,138	,216
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT10	Pearson Correlation	,162	,519 <sup>**</sup>	,660 <sup>**</sup>	,094	-,006	-,102	,140	,303	,178	1	,366 <sup>*</sup>	,510 <sup>**</sup>	,418 <sup>*</sup>	,758 <sup>**</sup>	,315	,585 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,392	,003	,000	,621	,974	,592	,459	,104	,347		,046	,004	,021	,000	,090	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT11	Pearson Correlation	,444 <sup>*</sup>	,153	,117	,146	,382 <sup>*</sup>	,228	,249	,283	-,197	,366 <sup>*</sup>	1	,484 <sup>**</sup>	,488 <sup>**</sup>	,505 <sup>**</sup>	,463 <sup>**</sup>	,601 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,014	,420	,537	,443	,037	,226	,185	,129	,297	,046		,007	,006	,004	,010	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT12	Pearson Correlation	,226	,264	,176	-,111	,050	,195	,248	,385 <sup>*</sup>	,191	,510 <sup>**</sup>	,484 <sup>**</sup>	1	,513 <sup>**</sup>	,600 <sup>**</sup>	,301	,563 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,229	,158	,351	,559	,791	,301	,187	,036	,312	,004	,007		,004	,000	,106	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT13	Pearson Correlation	,381 <sup>*</sup>	,094	,322	,100	,423 <sup>*</sup>	,078	,163	,354	-,209	,418 <sup>*</sup>	,488 <sup>**</sup>	,513 <sup>**</sup>	1	,504 <sup>**</sup>	,532 <sup>**</sup>	,614 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,038	,621	,082	,599	,020	,684	,388	,055	,267	,021	,006	,004		,005	,002	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT14	Pearson Correlation	,214	,310	,464 <sup>**</sup>	-,186	-,035	,158	,005	,330	,115	,758 <sup>**</sup>	,505 <sup>**</sup>	,600 <sup>**</sup>	,504 <sup>**</sup>	1	,346	,529 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,256	,095	,010	,324	,856	,404	,980	,075	,546	,000	,004	,000	,005		,061	,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CATT15	Pearson Correlation	,287	,167	,301	,113	,123	-,012	,227	,638 <sup>**</sup>	-,277	,315	,463 <sup>*</sup>	,301	,532 <sup>**</sup>	,346	1	,522 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	,124	,377	,106	,553	,518	,952	,227	,000	,138	,090	,010	,106	,002	,061		,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,687 <sup>**</sup>	,563 <sup>**</sup>	,509 <sup>**</sup>	,508 <sup>**</sup>	,585 <sup>**</sup>	,455 <sup>*</sup>	,660 <sup>**</sup>	,618 <sup>**</sup>	-,233	,585 <sup>**</sup>	,601 <sup>**</sup>	,563 <sup>**</sup>	,614 <sup>**</sup>	,529 <sup>**</sup>	,522 <sup>**</sup>	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,004	,004	,001	,011	,000	,000	,216	,001	,000	,001	,000	,003	,003	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,834	14

## D. Hasil Reliabilitas dan Uji Validitas Variabel *Computer Self Efficacy*

### Correlations

		CSE1	CSE2	CSE3	CSE4	CSE5	CSE6	CSE7	CSE8	TOTAL
CSE1	Pearson Correlation	1	,178	,355	,150	,094	,279	,161	,351	,580**
	Sig. (2-tailed)		,345	,054	,428	,622	,135	,397	,057	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CSE2	Pearson Correlation	,178	1	-,020	,280	,106	-,391*	,000	-,075	,243
	Sig. (2-tailed)	,345		,918	,133	,579	,032	1,000	,694	,196
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CSE3	Pearson Correlation	,355	-,020	1	,324	,338	,207	,289	,597**	,738**
	Sig. (2-tailed)	,054	,918		,080	,068	,273	,122	,001	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CSE4	Pearson Correlation	,150	,280	,324	1	,710**	-,130	,271	,141	,615**
	Sig. (2-tailed)	,428	,133	,080		,000	,495	,148	,459	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CSE5	Pearson Correlation	,094	,106	,338	,710**	1	,084	,191	,113	,576**
	Sig. (2-tailed)	,622	,579	,068	,000		,658	,313	,553	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CSE6	Pearson Correlation	,279	-,391*	,207	-,130	,084	1	,101	,120	,272
	Sig. (2-tailed)	,135	,032	,273	,495	,658		,596	,528	,147
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CSE7	Pearson Correlation	,161	,000	,289	,271	,191	,101	1	,647**	,633**
	Sig. (2-tailed)	,397	1,000	,122	,148	,313	,596		,000	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
CSE8	Pearson Correlation	,351	-,075	,597**	,141	,113	,120	,647**	1	,687**
	Sig. (2-tailed)	,057	,694	,001	,459	,553	,528	,000		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,580**	,243	,738**	,615**	,576**	,272	,633**	,687**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,196	,000	,000	,001	,147	,000	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,732	6

**Lampiran 4. Tabel Data Penelitian****A. Minat Menggunakan**

Responden	Butir Soal								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	4	4	3	3	4	2	4	3	27
2	4	3	4	4	3	3	4	4	29
3	4	4	4	4	4	3	4	4	31
4	3	3	3	4	2	2	4	4	25
5	4	3	4	3	2	2	5	4	27
6	4	3	4	3	4	2	5	4	29
7	4	4	3	3	4	2	4	3	27
8	4	4	3	3	4	2	4	3	27
9	4	3	4	4	3	3	4	4	29
10	4	3	4	4	4	2	5	5	31
11	4	4	4	3	3	3	4	4	29
12	5	5	5	4	4	3	4	4	34
13	5	4	5	5	4	2	4	4	33
14	4	4	4	3	4	4	4	4	31
15	4	4	4	3	4	3	4	3	29
16	5	4	5	5	4	2	4	4	33
17	4	4	4	4	4	3	4	4	31
18	4	4	4	4	4	2	4	3	29
19	4	3	4	4	3	2	4	4	28

<b>20</b>	4	3	4	4	4	3	4	4	30
<b>21</b>	4	2	3	3	3	2	4	4	25
<b>22</b>	5	4	4	4	4	5	5	5	36
<b>23</b>	4	4	4	4	4	3	4	4	31
<b>24</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>25</b>	2	3	4	4	3	3	4	3	26
<b>26</b>	4	3	2	2	4	2	4	3	24
<b>27</b>	5	3	4	4	4	4	5	5	34
<b>28</b>	3	4	2	3	3	4	4	4	27
<b>29</b>	5	4	4	4	3	3	5	5	33
<b>30</b>	4	4	4	4	3	2	4	4	29
<b>31</b>	5	3	4	4	3	2	4	3	28
<b>32</b>	4	3	4	4	4	3	4	3	29
<b>33</b>	4	4	3	4	3	3	4	4	29
<b>34</b>	5	5	5	5	2	2	5	5	34
<b>35</b>	4	2	3	4	3	2	4	4	26
<b>36</b>	5	4	4	5	3	3	5	5	34
<b>37</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>38</b>	5	5	5	4	5	4	4	4	36
<b>39</b>	4	4	4	4	4	2	4	4	30
<b>40</b>	4	4	4	4	4	3	4	4	31
<b>41</b>	4	3	3	3	3	2	3	3	24
<b>42</b>	4	5	5	5	5	5	5	5	39
<b>43</b>	5	3	4	3	4	4	4	4	31
<b>44</b>	4	4	4	4	4	3	3	3	29
<b>45</b>	4	4	3	3	4	3	4	3	28
<b>46</b>	4	4	5	4	3	4	4	4	32
<b>47</b>	2	2	3	4	5	4	4	4	28
<b>48</b>	4	4	4	4	5	5	5	5	36
<b>49</b>	4	4	4	5	5	5	4	4	35
<b>50</b>	2	2	3	4	4	5	4	3	27
<b>51</b>	3	3	4	4	3	4	4	4	29
<b>52</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>53</b>	4	3	4	2	4	4	4	4	29
<b>54</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>55</b>	4	4	4	4	4	4	4	3	31
<b>56</b>	4	4	3	3	3	3	4	3	27
<b>57</b>	4	4	4	4	4	3	3	3	29
<b>58</b>	4	4	4	5	4	4	4	4	33

<b>59</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>60</b>	4	4	3	5	4	2	4	4	30
<b>61</b>	5	4	4	4	3	3	5	4	32
<b>62</b>	4	4	4	4	5	3	4	4	32
<b>63</b>	4	4	4	4	4	2	5	4	31
<b>64</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>65</b>	3	3	3	2	3	2	4	3	23
<b>66</b>	5	4	5	4	5	5	5	5	38
<b>67</b>	4	2	4	2	4	2	4	4	26
<b>68</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>69</b>	3	2	4	3	4	2	4	4	26
<b>70</b>	4	4	4	4	4	5	4	4	33
<b>71</b>	4	4	4	4	4	2	4	3	29
<b>72</b>	4	4	3	4	4	3	5	5	32
<b>73</b>	4	4	4	4	4	4	5	4	33
<b>74</b>	3	3	4	3	4	4	4	4	29
<b>75</b>	5	4	4	5	5	4	5	5	37
<b>76</b>	5	4	5	4	4	4	5	4	35
<b>77</b>	4	4	4	4	4	3	4	4	31
<b>78</b>	4	3	4	3	4	4	5	5	32
<b>79</b>	4	4	4	4	5	5	4	4	34
<b>80</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>81</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	32
<b>82</b>	4	4	4	4	3	1	4	3	27
<b>83</b>	4	2	2	3	2	1	4	4	22
<b>84</b>	4	3	3	4	4	4	5	4	31
<b>85</b>	4	4	4	4	4	4	5	5	34
<b>86</b>	4	4	4	3	3	3	4	4	29
<b>87</b>	1	1	1	1	2	5	5	5	21
<b>88</b>	4	3	3	4	4	4	4	4	30
<b>89</b>	4	3	3	3	3	1	4	4	25
<b>90</b>	4	4	4	4	4	4	5	4	33
<b>91</b>	5	5	5	4	5	2	5	3	34
<b>92</b>	5	4	4	4	4	3	4	5	33
<b>93</b>	4	4	4	4	4	2	5	5	32
<b>94</b>	5	4	5	5	4	2	5	5	35
<b>95</b>	5	4	5	5	4	2	5	5	35
<b>96</b>	4	4	4	4	4	3	5	5	33
<b>97</b>	4	4	5	4	5	5	5	5	37

<b>98</b>	3	3	4	4	2	3	4	4	27
<b>99</b>	4	2	2	2	4	2	5	4	25
<b>100</b>	4	4	4	5	4	3	4	4	32
<b>101</b>	5	5	5	5	5	3	5	5	38
<b>102</b>	5	4	5	5	3	2	5	5	34
<b>103</b>	5	5	5	5	4	3	5	5	37
<b>104</b>	4	2	5	2	4	2	4	3	26
<b>105</b>	5	3	5	4	5	2	5	5	34
<b>106</b>	4	4	4	4	4	4	4	5	33
<b>107</b>	5	3	4	5	5	3	5	5	35
<b>108</b>	4	3	4	4	2	2	4	4	27
<b>109</b>	4	4	4	4	4	2	4	4	30
<b>110</b>	4	3	4	4	5	4	4	4	32
<b>111</b>	4	3	4	4	4	3	4	4	30
<b>112</b>	5	5	5	5	4	3	4	4	35
<b>113</b>	4	4	4	3	4	4	4	3	30
<b>114</b>	4	4	4	4	4	3	4	4	31
<b>115</b>	5	5	5	5	5	5	4	5	39
<b>116</b>	4	3	3	2	2	4	3	3	24
<b>117</b>	5	4	4	5	4	4	4	5	35
<b>118</b>	4	3	4	4	5	5	4	5	34
<b>119</b>	5	4	5	5	4	1	5	5	34
<b>120</b>	5	4	4	5	3	3	5	4	33
<b>121</b>	4	3	4	4	4	2	4	4	29
<b>122</b>	5	2	5	5	3	4	5	5	34
<b>123</b>	4	2	4	2	4	4	4	4	28
<b>124</b>	4	4	3	2	4	4	5	3	29
<b>125</b>	4	3	4	3	3	3	4	3	27
<b>126</b>	4	4	4	3	3	4	3	3	28
<b>127</b>	4	3	4	4	2	4	4	4	29
<b>128</b>	4	3	4	3	3	4	4	4	29
<b>129</b>	4	2	2	3	2	2	4	4	23
<b>130</b>	5	4	4	5	4	4	5	5	36
<b>131</b>	4	3	4	4	4	3	5	4	31
<b>132</b>	4	4	4	4	3	4	4	4	31
<b>133</b>	4	3	3	4	4	3	4	4	29
<b>134</b>	5	4	4	5	4	3	4	4	33
<b>135</b>	4	3	5	4	4	3	4	4	31
<b>136</b>	5	4	5	4	5	5	5	5	38

137	5	3	5	4	5	5	5	5	37
138	4	4	4	4	3	3	4	4	30
139	4	4	4	4	4	4	4	4	32
140	5	4	4	5	5	4	4	5	36
141	5	4	4	4	4	3	5	4	33
142	4	3	5	4	4	5	5	4	34
143	4	3	4	4	4	3	4	3	29
144	4	4	4	3	4	4	3	4	30
145	4	4	4	4	4	4	4	4	32
146	4	4	4	4	4	4	4	4	32
147	3	3	4	4	3	4	5	5	31
148	5	4	4	4	4	4	4	4	33
149	4	4	4	4	5	4	4	5	34
150	5	5	4	4	4	5	4	4	35
151	3	3	4	5	5	4	4	4	32
152	4	5	4	4	5	5	4	4	35
<b>Total</b>	628	549	600	587	580	496	647	618	4705

*B. Computer Anxiety*

Responden	Butir Soal													Total
	1	5	6	7	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	5	4	42
2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	42
4	3	2	2	1	2	4	4	5	5	4	4	5	4	45
5	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	42
6	3	2	4	3	2	4	2	4	4	3	4	4	3	42
7	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	5	4	43
8	5	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	5	4	46
9	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	42
10	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	44
11	2	1	2	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	1	1	1	1	1	4	5	5	5	5	5	5	5	44
13	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	5	5	5	48
14	1	1	2	3	2	4	5	4	4	4	4	4	4	42
15	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	46
16	3	4	2	2	2	4	4	4	4	4	5	5	5	48
17	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	48







<b>96</b>	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	62
<b>97</b>	1	1	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	49
<b>98</b>	2	2	2	2	2	4	4	4	5	4	4	5	5	45
<b>99</b>	4	4	2	2	2	3	4	4	3	4	4	3	4	43
<b>100</b>	3	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	45
<b>101</b>	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	45
<b>102</b>	1	2	4	3	2	5	4	5	5	3	5	5	5	49
<b>103</b>	1	2	4	2	1	4	4	5	4	5	5	5	5	47
<b>104</b>	1	1	2	2	2	4	4	4	5	4	4	4	4	41
<b>105</b>	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	40
<b>106</b>	2	2	1	2	2	4	5	4	4	4	4	3	4	41
<b>107</b>	2	2	3	2	2	4	5	5	5	4	4	5	5	48
<b>108</b>	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	42
<b>109</b>	2	2	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	42
<b>110</b>	2	2	3	3	2	4	4	5	4	4	5	4	4	46
<b>111</b>	1	2	1	1	2	5	4	5	5	4	4	5	5	44
<b>112</b>	2	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	44
<b>113</b>	3	3	2	2	2	3	5	5	5	4	4	4	4	46
<b>114</b>	2	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	43
<b>115</b>	2	2	2	2	2	4	4	4	5	4	5	4	4	44
<b>116</b>	2	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	39
<b>117</b>	2	2	2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	50
<b>118</b>	2	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	54
<b>119</b>	1	1	1	1	1	5	5	4	5	4	5	5	5	43
<b>120</b>	2	2	2	2	2	4	4	5	5	4	4	5	4	45
<b>121</b>	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	40
<b>122</b>	1	1	2	1	2	5	5	5	5	5	5	5	5	47
<b>123</b>	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	5	4	43
<b>124</b>	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	45
<b>125</b>	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	45
<b>126</b>	2	1	2	3	2	4	4	5	4	4	4	4	4	43
<b>127</b>	2	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	43
<b>128</b>	1	1	1	1	2	5	4	5	5	4	5	5	4	43
<b>129</b>	2	2	3	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	42
<b>130</b>	2	5	3	4	2	4	5	4	4	4	4	3	3	47
<b>131</b>	2	2	2	2	3	4	5	4	4	4	5	5	4	46
<b>132</b>	2	4	4	1	1	2	4	4	4	4	5	5	4	44
<b>133</b>	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	5	4	38
<b>134</b>	2	2	4	2	2	5	4	5	5	5	5	5	5	51

<b>135</b>	2	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	56
<b>136</b>	2	3	2	2	1	4	4	5	5	5	5	5	4	47
<b>137</b>	1	2	2	2	4	4	5	5	5	5	4	4	4	47
<b>138</b>	3	4	2	2	2	4	4	5	4	4	4	4	4	46
<b>139</b>	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46
<b>140</b>	1	1	1	2	1	5	5	5	5	5	5	5	5	46
<b>141</b>	1	1	1	2	1	4	4	4	4	5	5	5	5	42
<b>142</b>	4	4	5	3	5	4	4	5	5	5	4	4	5	57
<b>143</b>	2	2	2	4	2	3	4	4	3	2	5	5	3	41
<b>144</b>	2	3	2	4	3	4	5	4	4	4	4	5	4	48
<b>145</b>	2	1	1	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	49
<b>146</b>	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	30
<b>147</b>	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	56
<b>148</b>	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	46
<b>149</b>	2	3	2	4	2	3	4	4	4	4	5	5	4	46
<b>150</b>	1	3	1	2	3	2	3	5	4	4	4	5	5	42
<b>151</b>	2	1	2	3	2	3	4	4	5	5	5	4	4	44
<b>152</b>	1	2	3	1	3	3	4	4	4	5	5	5	5	45
<b>Total</b>	76	77	78	79	74	115	118	123	124	119	123	131	124	1361

*C. Computer Attitude*

Responden	Butir Soal															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	15		
1	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	59	
2	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	49	
3	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	51	
4	2	2	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	47	
5	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	
6	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	3	4	4	62	
7	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	59	
8	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	59	
9	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	51	
10	4	2	4	1	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	47	
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	
12	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	
13	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	60	
14	3	4	3	2	1	2	2	3	3	4	4	4	3	3	41	
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	55	
16	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	60	

17	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	4	62
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	54
19	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	54
20	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	55
21	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5	5	5	3	4	57
22	4	4	4	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	48
23	2	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	57
24	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	45
25	2	4	4	2	2	2	1	2	4	4	4	4	4	4	43
26	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	47
27	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	50
28	4	4	4	5	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	48
29	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	58
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
31	4	4	3	4	4	3	3	5	4	4	4	3	5	5	55
32	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	48
33	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	5	3	3	3	53
34	2	2	2	2	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	42
35	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
36	3	3	5	3	3	3	3	3	4	5	5	5	4	4	53
37	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	52
38	3	4	4	1	1	5	1	1	4	4	5	3	4	4	44
39	2	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	44
40	3	1	4	2	3	3	1	5	4	5	4	4	4	4	47
41	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	47
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
43	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	53
44	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	50
45	2	3	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	48
46	2	3	3	1	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	45
47	2	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	4	5	5	47
48	1	3	3	1	2	1	3	5	5	5	4	4	3	4	44
49	3	3	2	1	2	2	3	4	5	3	3	4	4	4	43
50	3	1	2	3	3	2	2	1	5	5	5	4	5	4	45
51	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
52	2	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	46
53	4	4	3	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	47
54	3	3	3	2	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	44
55	3	3	4	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	47

56	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	53
57	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	43
58	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	53
59	3	3	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	44
60	2	2	2	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	42
61	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55
62	3	3	4	2	2	1	3	3	4	5	4	3	4	4	45
63	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	55
64	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	53
65	4	4	5	3	2	2	2	3	3	5	5	5	4	4	51
66	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
67	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	42
68	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
69	2	3	3	2	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	45
70	3	3	4	1	5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	48
71	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	62
72	4	4	3	1	1	1	1	1	5	5	3	3	4	4	40
73	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	5	3	4	5	54
74	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	46
75	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	55
76	1	1	3	1	4	5	1	4	4	5	5	5	4	3	46
77	2	2	3	2	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	37
78	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	49
79	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	59
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
81	2	4	4	3	4	2	4	4	5	4	4	3	4	3	50
82	2	2	3	3	3	3	2	1	2	2	1	2	2	1	29
83	3	4	4	1	1	2	1	1	4	4	4	4	4	4	41
84	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	60
85	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
86	5	5	3	1	5	3	4	4	5	5	5	3	3	5	56
87	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	59
88	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	58
89	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	49
90	3	4	4	2	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	47
91	2	2	4	2	1	3	3	3	4	4	5	3	4	4	44
92	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	46
93	4	2	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	46
94	2	3	3	1	1	2	2	2	4	4	4	4	4	2	38

95	2	3	3	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	43
96	2	2	4	1	2	4	2	1	5	5	5	4	5	4	46
97	2	2	4	1	1	3	3	2	5	5	5	5	5	5	48
98	4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	44
99	3	4	4	3	4	5	2	4	3	4	4	2	4	4	50
100	2	4	4	2	4	4	2	3	4	4	5	4	4	3	49
101	3	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	64
102	4	5	5	1	3	3	2	4	5	5	5	5	5	5	57
103	4	4	4	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	63
104	3	2	5	2	2	2	3	3	4	5	4	3	4	4	46
105	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	50
106	3	2	3	1	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	43
107	4	4	5	2	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	58
108	2	4	4	1	1	4	2	2	4	4	4	4	4	4	44
109	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	2	36
110	3	4	3	4	4	5	4	3	4	5	5	4	4	3	55
111	3	4	4	2	3	5	4	3	4	4	5	5	4	5	55
112	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	51
113	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	52
114	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	49
115	4	5	4	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	50
116	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	49
117	4	5	5	2	2	4	4	4	4	5	5	4	4	4	56
118	2	4	5	2	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	47
119	4	4	4	1	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	57
120	3	4	4	2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	49
121	2	2	4	2	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	45
122	4	2	2	2	2	4	2	2	4	5	5	4	4	3	45
123	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	54
124	4	4	4	3	3	2	3	4	4	5	5	5	5	5	56
125	2	1	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	44
126	3	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	55
127	2	3	4	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	47
128	4	4	4	2	4	4	4	2	4	5	5	5	4	4	55
129	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	51
130	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	55
131	3	4	4	3	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	52
132	4	4	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	5	51
133	4	4	4	3	3	5	4	3	4	5	4	4	3	3	53

<b>134</b>	2	2	4	2	1	4	2	2	4	4	5	4	4	4	44
<b>135</b>	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	63
<b>136</b>	4	4	5	1	1	1	2	4	2	5	5	4	4	4	46
<b>137</b>	5	1	1	1	2	4	5	2	5	4	4	4	4	5	47
<b>138</b>	3	3	3	2	3	4	3	3	4	5	4	4	4	4	49
<b>139</b>	2	2	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	46
<b>140</b>	2	2	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60
<b>141</b>	5	5	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	64
<b>142</b>	4	5	5	3	5	4	5	2	5	5	4	4	5	5	61
<b>143</b>	2	5	5	2	3	4	3	3	2	5	4	4	4	4	50
<b>144</b>	2	3	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	43
<b>145</b>	2	2	2	1	1	5	1	1	5	1	5	5	5	5	41
<b>146</b>	5	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	49
<b>147</b>	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	57
<b>148</b>	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	3	4	4	52
<b>149</b>	4	3	3	2	4	2	5	4	2	4	4	4	4	4	49
<b>150</b>	2	2	3	2	1	3	4	4	3	4	4	5	5	4	46
<b>151</b>	3	2	4	4	1	2	4	4	3	4	4	4	4	5	48
<b>152</b>	3	2	2	3	3	4	3	2	4	4	5	5	4	4	48
<b>Total</b>	109	113	119	95	112	113	106	111	121	123	119	117	114	120	1592

#### D. Computer Self Efficacy

Responden	Butir Soal							Total
	1	3	4	5	6	7	8	
<b>1</b>	4	3	3	3	4	3	4	24
<b>2</b>	2	3	2	2	3	3	3	18
<b>3</b>	2	2	2	2	4	4	4	20
<b>4</b>	3	2	2	2	3	2	3	17
<b>5</b>	3	2	2	2	3	3	3	18
<b>6</b>	2	2	1	1	2	3	2	13
<b>7</b>	4	3	3	3	4	3	4	24
<b>8</b>	4	3	3	3	4	2	4	23
<b>9</b>	4	3	3	3	3	3	3	22
<b>10</b>	3	2	2	2	2	3	4	18
<b>11</b>	3	3	1	1	4	3	4	19
<b>12</b>	5	1	1	1	4	4	4	20
<b>13</b>	4	4	2	2	2	2	2	18
<b>14</b>	4	1	1	1	4	3	3	17
<b>15</b>	4	2	3	3	4	3	3	22



<b>16</b>	4	4	2	2	2	2	2	18
<b>17</b>	5	2	2	2	4	4	4	23
<b>18</b>	3	2	2	2	3	3	3	18
<b>19</b>	3	2	2	2	4	2	3	18
<b>20</b>	4	2	2	2	2	2	2	16
<b>21</b>	3	3	3	4	2	2	2	19
<b>22</b>	4	2	2	2	4	3	4	21
<b>23</b>	3	3	3	2	3	2	2	18
<b>24</b>	4	3	2	2	4	4	4	23
<b>25</b>	3	3	3	3	3	4	4	23
<b>26</b>	2	2	4	2	4	3	3	20
<b>27</b>	3	2	2	2	4	2	3	18
<b>28</b>	3	4	3	2	4	4	4	24
<b>29</b>	3	3	3	3	4	3	3	22
<b>30</b>	3	3	1	2	4	3	3	19
<b>31</b>	4	3	2	2	4	2	2	19
<b>32</b>	3	3	3	3	3	2	3	20
<b>33</b>	1	1	1	1	3	2	1	10
<b>34</b>	2	2	2	2	4	2	2	16
<b>35</b>	4	3	4	4	4	4	4	27
<b>36</b>	4	3	3	3	5	3	4	25
<b>37</b>	3	4	3	3	4	3	4	24
<b>38</b>	3	4	2	2	4	4	3	22
<b>39</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>40</b>	2	3	4	4	4	4	4	25
<b>41</b>	3	4	3	3	3	2	3	21
<b>42</b>	5	5	5	2	3	3	5	28
<b>43</b>	2	4	3	3	4	2	2	20
<b>44</b>	2	3	2	2	3	2	3	17
<b>45</b>	3	4	2	2	4	4	4	23
<b>46</b>	1	3	3	4	4	4	4	23
<b>47</b>	1	2	2	2	3	4	5	19
<b>48</b>	3	3	2	3	5	5	4	25
<b>49</b>	2	2	4	3	5	5	5	26
<b>50</b>	1	2	3	4	4	5	5	24
<b>51</b>	3	4	2	2	4	3	3	21
<b>52</b>	4	2	2	2	4	2	2	18
<b>53</b>	4	2	1	1	4	4	2	18
<b>54</b>	3	2	3	3	3	2	3	19

<b>55</b>	4	2	2	2	4	3	3	20
<b>56</b>	3	2	4	2	4	3	3	21
<b>57</b>	3	2	2	1	2	4	3	17
<b>58</b>	4	3	2	4	4	4	4	25
<b>59</b>	3	3	2	4	4	4	4	24
<b>60</b>	4	3	3	2	4	3	3	22
<b>61</b>	3	3	3	3	4	3	3	22
<b>62</b>	4	1	2	1	4	3	4	19
<b>63</b>	2	2	2	2	4	2	3	17
<b>64</b>	2	5	1	1	4	2	3	18
<b>65</b>	3	1	1	1	3	2	2	13
<b>66</b>	4	4	2	2	4	4	4	24
<b>67</b>	4	2	2	2	4	2	2	18
<b>68</b>	3	4	4	4	4	2	2	23
<b>69</b>	3	2	2	2	3	3	3	18
<b>70</b>	4	3	3	2	4	4	3	23
<b>71</b>	2	3	3	3	4	3	3	21
<b>72</b>	4	5	3	1	5	4	3	25
<b>73</b>	4	3	3	3	4	3	3	23
<b>74</b>	3	3	2	3	4	2	2	19
<b>75</b>	5	2	2	2	5	2	4	22
<b>76</b>	3	2	1	2	4	1	2	15
<b>77</b>	4	3	2	3	4	4	4	24
<b>78</b>	4	3	3	3	4	4	3	24
<b>79</b>	4	2	2	2	4	4	4	22
<b>80</b>	4	4	4	4	4	4	4	28
<b>81</b>	4	1	2	2	4	3	3	19
<b>82</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>83</b>	2	3	2	2	4	4	4	21
<b>84</b>	3	3	1	1	5	3	2	18
<b>85</b>	2	2	2	2	4	2	2	16
<b>86</b>	4	3	2	3	5	4	3	24
<b>87</b>	4	4	4	4	4	4	5	29
<b>88</b>	3	2	2	2	4	4	4	21
<b>89</b>	2	3	2	3	3	2	3	18
<b>90</b>	3	4	3	3	4	3	4	24
<b>91</b>	2	4	2	2	2	2	3	17
<b>92</b>	3	4	2	2	4	3	3	21
<b>93</b>	2	4	2	2	2	2	5	19

<b>94</b>	4	3	2	2	4	2	3	20
<b>95</b>	4	3	2	3	4	4	4	24
<b>96</b>	4	5	5	1	2	4	4	25
<b>97</b>	3	4	1	1	2	3	2	16
<b>98</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>99</b>	3	4	1	2	2	2	3	17
<b>100</b>	4	4	3	3	4	5	3	26
<b>101</b>	3	5	1	1	4	3	3	20
<b>102</b>	4	5	2	2	4	3	4	24
<b>103</b>	2	5	2	2	4	2	4	21
<b>104</b>	4	4	2	2	4	3	4	23
<b>105</b>	4	2	2	2	4	4	2	20
<b>106</b>	3	4	2	3	4	3	3	22
<b>107</b>	4	2	3	3	5	2	3	22
<b>108</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>109</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>110</b>	3	4	1	2	4	3	3	20
<b>111</b>	3	4	3	3	4	3	3	23
<b>112</b>	3	4	4	2	4	3	4	24
<b>113</b>	2	3	2	3	4	4	4	22
<b>114</b>	4	4	4	4	4	4	4	28
<b>115</b>	3	5	3	3	5	3	5	27
<b>116</b>	3	3	4	4	3	5	3	25
<b>117</b>	4	4	2	2	4	4	4	24
<b>118</b>	2	4	2	2	4	3	3	20
<b>119</b>	3	4	1	1	2	2	4	17
<b>120</b>	3	4	3	3	4	3	2	22
<b>121</b>	4	4	2	2	4	2	2	20
<b>122</b>	2	4	2	4	4	3	3	22
<b>123</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>124</b>	2	2	1	1	4	3	4	17
<b>125</b>	3	4	3	3	4	4	4	25
<b>126</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>127</b>	3	4	2	2	3	2	2	18
<b>128</b>	4	3	3	3	4	3	4	24
<b>129</b>	2	4	2	2	4	2	2	18
<b>130</b>	1	5	2	1	4	2	4	19
<b>131</b>	3	4	3	3	4	3	3	23
<b>132</b>	3	4	2	2	4	3	2	20

133	3	5	2	2	3	1	3	19
134	4	4	3	3	4	3	3	24
135	4	5	1	1	5	3	3	22
136	4	5	4	4	5	4	4	30
137	5	4	5	4	4	4	5	31
138	3	3	2	3	4	3	4	22
139	4	3	2	2	3	4	3	21
140	4	4	1	2	3	1	3	18
141	4	5	2	1	5	2	3	22
142	5	5	5	5	5	5	4	34
143	1	5	2	2	2	4	2	18
144	4	2	4	2	4	3	4	23
145	4	4	4	3	4	4	4	27
146	4	4	4	3	4	5	5	29
147	3	4	2	2	4	3	2	20
148	3	2	3	3	4	4	4	23
149	2	2	2	4	4	4	4	22
150	4	2	3	3	3	4	5	24
151	1	3	2	4	4	4	4	22
152	5	4	2	4	5	4	4	28
Total	101	76	67	65	101	87	96	593

## Lampiran 5. Tabel Distribusi Frekuensi

### Tabel Distribusi Frekuensi Data Minat Mahasiswa Menggunakan *Software* Akuntansi

#### 1. Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log 152 \\
 &= 1 + 3,3(2,1818) \\
 &= 1 + 7,2 \\
 &= 8,2 \\
 &= 8
 \end{aligned}$$

## 2. Menentukan Rentang Data

$$\begin{aligned}\text{Rentang Data} &= (\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}) + 1 \\ &= (39 - 21) + 1 \\ &= 19\end{aligned}$$

## 3. Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}\text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{Rentang Data}}{\text{Jumlah Kelas}} \\ &= \frac{19}{8} \\ &= 2,375 \\ &= 3\end{aligned}$$

## 4. Menghitung Distribusi Kecenderungan Variabel

$$\begin{aligned}\text{Mean Ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (\text{X max} + \text{X min}) \\ &= \frac{1}{2} (40 + 8) \\ &= 24\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Standar Deviasi Ideal (Si)} &= \frac{1}{6} (\text{X max} - \text{X min}) \\ &= \frac{1}{6} (40 - 8) \\ &= 8\end{aligned}$$

## 5. Penentuan Kategori

$$\begin{aligned}\text{a. Tinggi} &= > \text{Mi} + 1\text{Si} \\ &= > 24 + 1(8) \\ &= > 32\end{aligned}$$

$$\text{b. Sedang} = \text{Mi} - 1\text{Si s/d Mi} + 1\text{Si}$$

$$= 24 - 8 \text{ s/d } 24 + 8$$

$$= 16 \text{ s/d } 32$$

c. Rendah =  $< Mi - 1Si$

$$= < 24 - 1(8)$$

$$= < 16$$

### **Tabel Distribusi Frekuensi Data *Computer Anxiety***

1. Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 152$$

$$= 1 + 3,3(2,1818)$$

$$= 1 + 7,2$$

$$= 8,2$$

$$= 8$$

2. Menentukan Rentang Data

$$\text{Rentang Data} = (\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}) + 1$$

$$= (64 - 26) + 1$$

$$= 39$$

3. Menentukan Panjang Kelas

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang Data}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

$$= \frac{39}{8}$$

$$= 4,875$$

$$= 5$$

4. Menghitung Distribusi Kecenderungan Variabel

$$\text{Mean Ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (X \text{ max} + X \text{ min})$$

$$= \frac{1}{2} (65 - 13)$$

$$= 26$$

$$\text{Standar Deviasi Ideal (Si)} = \frac{1}{6} (X \text{ max} - X \text{ min})$$

$$= \frac{1}{6} (65 - 13)$$

$$= 4,3$$

$$= 4$$

#### 5. Penentuan Kategori

a. Tinggi =  $> Mi + 1Si$

$$= > 26 + 1(4)$$

$$= > 30$$

b. Sedang =  $Mi - 1Si$  s/d  $Mi + 1Si$

$$= 26 - 4 \text{ s/d } 26 + 4$$

$$= 22 \text{ s/d } 30$$

c. Rendah =  $< Mi - 1Si$

$$= < 26 - 1(4)$$

$$= < 22$$

#### **Tabel Distribusi Frekuensi Data *Computer Attitude***

##### 1. Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 152$$

$$= 1 + 3,3(2,1818)$$

$$= 1 + 7,2$$

$$= 8,2$$

$$= 8$$

## 2. Menentukan Rentang Data

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang Data} &= (\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}) + 1 \\
 &= (70 - 28) + 1 \\
 &= 43
 \end{aligned}$$

## 3. Menentukan Panjang Kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Panjang Kelas} &= \frac{\text{Rentang Data}}{\text{Jumlah Kelas}} \\
 &= \frac{43}{8} \\
 &= 5,375 \\
 &= 6
 \end{aligned}$$

## 4. Menghitung Distribusi Kecenderungan Variabel

$$\begin{aligned}
 \text{Mean ideal (Mi)} &= \frac{1}{2} (X \text{ max} + X \text{ min}) \\
 &= \frac{1}{2} (70 + 14) \\
 &= 42
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Standar Deviasi Ideal (Si)} &= \frac{1}{6} (X \text{ max} - X \text{ min}) \\
 &= \frac{1}{6} (70 - 14) = 14
 \end{aligned}$$

## 5. Penentuan Kategori

$$\begin{aligned}
 \text{a. Tinggi} &= > \text{Mi} + 1\text{Si} \\
 &= > 42 + 1(14) \\
 &= > 56
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{b. Sedang} &= \text{Mi} - 1\text{Si} \text{ s/d } \text{Mi} + 1\text{Si} \\
 &= 42 - 14 \text{ s/d } 42 + 14 \\
 &= 28 \text{ s/d } 56
 \end{aligned}$$



$$c. \text{ Rendah} = < Mi - 1Si$$

$$= < 42 - 14$$

$$= < 28$$

### **Tabel Distribusi Frekuensi Data *Computer Self Efficacy***

1. Menentukan Jumlah Kelas Interval

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 152$$

$$= 1 + 3,3(2,1818)$$

$$= 1 + 7,2$$

$$= 8,2$$

$$= 8$$

2. Menentukan Rentang Data

$$\text{Rentang Data} = (\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimum}) + 1$$

$$= (34 - 10) + 1$$

$$= 25$$

3. Menentukan Panjang Kelas

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang Data}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

$$= \frac{25}{8}$$

$$= 3,125$$

$$= 4$$

4. Menghitung Distribusi Kecenderungan Variabel

$$\text{Mean ideal (Mi)} = \frac{1}{2} (X \text{ max} + X \text{ min})$$

$$= \frac{1}{2} (35 + 7)$$

$$= 21$$

$$\text{Standar Deviasi Ideal (Si)} = \frac{1}{6} (X \text{ max} - X \text{ min})$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1}{6} (35 - 7) \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

### 5. Penentuan Kategori

a. Tinggi =  $> M_i + 1S_i$

$$= > 21 + 1 (7)$$

$$= > 28$$

b. Sedang =  $M_i - 1S_i$  s/d  $M_i + 1S_i$

$$= 21 - 7 \text{ s/d } 21 + 7$$

$$= 14 \text{ s/d } 28$$

c. Rendah =  $< M_i - 1S_i$

$$= < 21 - 7$$

$$= 14$$

### Lampiran 6. Deskriptif Statistika

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat Menggunakan	152	21	39	30,95	3,587
Computer Anxiety	152	26	64	44,50	5,761
Computer Attitude	152	28	70	50,28	6,688
CSE	152	10	34	21,18	3,662
Valid N (listwise)	152				

## Lampiran 7. Uji Prasyarat Analisis

### A. Hasil Uji Normalitas

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,288 <sup>a</sup>	,083	,064	3,738

a. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

b. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	187,195	3	62,398	4,466	,005 <sup>b</sup>
	Residual	2067,903	148	13,972		
	Total	2255,099	151			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22,949	3,448		6,656	,000
	Computer Anxiety	,087	,044	,163	1,981	,049
	Computer Attitude	,053	,048	,091	1,107	,270
	CSE	,194	,081	,188	2,383	,018

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	32,31	40,40	35,11	1,113	152
Residual	-10,897	8,135	,000	3,701	152
Std. Predicted Value	-2,515	4,746	,000	1,000	152
Std. Residual	-2,915	2,176	,000	,990	152

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		152
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,70063831
Most Extreme Differences	Absolute	,047
	Positive	,027
	Negative	-,047
Kolmogorov-Smirnov Z		,584
Asymp. Sig. (2-tailed)		,884

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

**B. Hasil Uji Linieritas****– Uji Linieritas Variabel *Computer Anxiety*****Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat Menggunakan * Computer Anxiety	152	100,0%	0	0,0%	152	100,0%

## Report

Minat Menggunakan			
Computer Anxiety	Mean	N	Std. Deviation
36	34,00	4	2,449
38	32,00	1	.
40	36,00	1	.
43	31,50	2	2,121
44	35,50	2	,707
45	37,67	3	5,033
47	31,33	3	5,508
48	34,25	4	5,737
49	36,50	2	4,950
50	36,82	11	3,683
51	31,25	4	3,862
52	35,36	14	3,319
53	33,47	15	3,114
54	34,43	14	4,910
55	34,20	5	5,167
56	34,75	12	4,224
57	35,25	12	2,989
58	37,75	8	3,454
59	35,00	7	3,742
60	37,13	8	2,232
61	35,00	5	5,099
62	33,67	3	3,215
64	36,00	1	.
65	39,00	1	.
66	33,00	1	.
68	35,00	2	1,414
69	36,00	3	3,464
71	38,00	1	.
72	36,00	1	.
78	38,00	1	.
89	44,00	1	.
Total	35,11	152	3,865

## ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Menggunakan * Computer Anxiety	Between Groups	(Combined)	470,411	30	15,680	1,063	,393
		Linearity	86,926	1	86,926	5,893	,017
		Deviation from Linearity	383,485	29	13,224	,897	,621
	Within Groups		1784,688	121	14,749		
	Total		2255,099	151			

## Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat Menggunakan * Computer Anxiety	,196	,039	,457	,209

– Uji Linieritas Variabel *Computer Attitude*

## Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat Menggunakan * Computer Attitude	152	100,0%	0	0,0%	152	100,0%

### Report

#### Minat Menggunakan

Computer Attitude	Mean	N	Std. Deviation
30	33,00	1	.
31	30,00	1	.
40	34,00	1	.
41	35,00	1	.
43	38,00	1	.
44	39,00	1	.
45	32,50	4	4,796
46	33,33	3	3,055
47	34,25	4	3,096
48	36,50	10	3,472
49	35,45	11	3,297
50	34,13	8	3,720
51	35,31	13	4,715
52	34,45	11	4,132
53	36,70	10	3,802
54	31,80	5	6,611
55	34,86	7	3,485
56	34,50	6	1,761
57	33,80	5	2,775
58	35,86	7	3,338
59	34,54	13	2,634
60	36,50	4	3,317
61	36,67	6	4,926
62	33,20	5	3,493
63	36,00	1	.
64	33,60	5	4,561
65	41,00	1	.
66	37,00	3	1,000
67	37,00	2	7,071
69	43,00	1	.
74	44,00	1	.
Total	35,11	152	3,865

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Menggunakan * Computer Attitude	Between Groups (Combined)	474,605	30	15,820	1,075	,378
	Linearity	50,711	1	50,711	3,446	,066
	Deviation from Linearity	423,893	29	14,617	,993	,485
	Within Groups	1780,494	121	14,715		
	Total	2255,099	151			

### Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat Menggunakan * Computer Attitude	,150	,022	,459	,210

– Uji Linieritas Variabel *Computer Self Efficacy*

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat Menggunakan * CSE	152	100,0%	0	0,0%	152	100,0%

**Report**

Minat Menggunakan

CSE	Mean	N	Std. Deviation
14	33,00	1	.
15	33,00	1	.
16	26,00	1	.
17	40,00	1	.
18	36,40	5	5,030
19	35,14	7	3,485
20	33,26	23	3,107
21	35,22	9	4,631
22	35,05	19	3,135
23	34,44	9	5,053
24	35,29	14	3,148
25	34,39	18	3,127
26	36,78	18	3,606
27	35,60	10	2,413
28	37,00	5	6,671
30	37,50	2	9,192
31	39,50	2	4,950
32	36,50	4	1,732
33	32,50	2	9,192
35	38,00	1	.
Total	35,11	152	3,865

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Menggunakan * CSE	Between Groups	(Combined)	366,736	19	19,302	1,349	,164
		Linearity	88,720	1	88,720	6,202	,014
		Deviation from Linearity	278,016	18	15,445	1,080	,379
	Within Groups		1888,363	132	14,306		
	Total		2255,099	151			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Minat Menggunakan * CSE	,198	,039	,403	,163

## Lampiran 8. Hasil Uji Asumsi Klasik

### A. Hasil Uji Heteroskedastisitas

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,288 <sup>a</sup>	,083	,064	3,738

a. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

b. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	187,195	3	62,398	4,466	,005 <sup>b</sup>
	Residual	2067,903	148	13,972		
	Total	2255,099	151			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22,949	3,448		6,656	,000
	Computer Anxiety	,087	,044	,163	1,981	,049
	Computer Attitude	,053	,048	,091	1,107	,270
	CSE	,194	,081	,188	2,383	,018

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan



**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	32,31	40,40	35,11	1,113	152
Residual	-10,897	8,135	,000	3,701	152
Std. Predicted Value	-2,515	4,746	,000	1,000	152
Std. Residual	-2,915	2,176	,000	,990	152

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: RES2

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,111 <sup>a</sup>	,012	-,008	2,29088

a. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9,688	3	3,229	,615	,606 <sup>b</sup>
	Residual	776,725	148	5,248		
	Total	786,413	151			

a. Dependent Variable: RES2

b. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,831	2,113		1,340	,182
	Computer Anxiety	-,027	,027	-,085	-,989	,324
	Computer Attitude	,034	,029	,099	1,155	,250
	CSE	-,013	,050	-,021	-,258	,797

a. Dependent Variable: RES2

**B. Hasil Uji Multikolinieritas****Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,288 <sup>a</sup>	,083	,064	3,738

a. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	187,195	3	62,398	4,466	,005 <sup>b</sup>
	Residual	2067,903	148	13,972		
	Total	2255,099	151			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	22,949	3,448	6,656	,000		
	Computer Anxiety	,087	,044	,163	1,981	,049	,913
	Computer Attitude	,053	,048	,091	1,107	,270	,911
	CSE	,194	,081	,188	2,383	,018	,997

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**Coefficient Correlations<sup>a</sup>**

Model		CSE	Computer Anxiety	Computer Attitude
1	Correlations			
	CSE	1,000	-,017	-,048
	Computer Anxiety	-,017	1,000	-,294
	Computer Attitude	-,048	-,294	1,000
	Covariances			
	CSE	,007	-6,037E-005	,000
	Computer Anxiety	-6,037E-005	,002	-,001
	Computer Attitude	,000	-,001	,002

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions			
				(Constant)	Computer Anxiety	Computer Attitude	CSE
1	1	3,961	1,000	,00	,00	,00	,00
	2	,022	13,325	,00	,14	,07	,76
	3	,011	18,705	,00	,68	,60	,02
	4	,006	26,242	,99	,18	,33	,22

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

## Lampiran 9. Hasil Uji Hipotesis

### A. Hasil Uji Hipotesis 1

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Anxiety <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,196 <sup>a</sup>	,039	,032	3,802

a. Predictors: (Constant), Computer Anxiety

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	86,926	1	86,926	6,014	,015 <sup>b</sup>
	Residual	2168,173	150	14,454		
	Total	2255,099	151			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), Computer Anxiety

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29,407	2,347		12,532	,000
	Computer Anxiety	,104	,042	,196	2,452	,015

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

## B. Hasil Uji Hipotesis 2

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Computer Attitude <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,150 <sup>a</sup>	,022	,016	3,834

a. Predictors: (Constant), Computer Attitude

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	50,711	1	50,711	3,451	,065 <sup>b</sup>
	Residual	2204,387	150	14,696		
	Total	2255,099	151			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), Computer Attitude

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30,416	2,547		11,943	,000
	Computer Attitude	,087	,047	,150	1,858	,065

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**C. Hasil Uji Hipotesis 3****Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	CSE <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,198 <sup>a</sup>	,039	,033	3,800

a. Predictors: (Constant), CSE

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	88,720	1	88,720	6,143	,014 <sup>b</sup>
	Residual	2166,379	150	14,443		
	Total	2255,099	151			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), CSE

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30,297	1,967		15,404	,000
	CSE	,205	,083	,198	2,478	,014

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

**D. Hasil Uji Hipotesis 4****Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,288 <sup>a</sup>	,083	,064	3,738

a. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	187,195	3	62,398	4,466	,005 <sup>b</sup>
	Residual	2067,903	148	13,972		
	Total	2255,099	151			

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan

b. Predictors: (Constant), CSE, Computer Anxiety, Computer Attitude

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22,949	3,448		6,656	,000
	Computer Anxiety	,087	,044	,163	1,981	,049
	Computer Attitude	,053	,048	,091	1,107	,270
	CSE	,194	,081	,188	2,383	,018

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan